Tot.280

3DS八月起降价1万日元，任天堂陷入苦战！

# 游戏机实用技术

ULTRA CONSOLE GAME

— 暑期特刊特别奉献 —

**2011 暑期游戏补习班**

上半年游戏大集合 **研究秘技**

- 全新登场 -

**迷你攻略总动员**

**灵异恐惧3**

英雄不再 危险地带 | 潘多拉之塔

变形金刚 月之暗面

偶像大师2 | 梦幻俱乐部ZERO

外域 | 死亡国度

小凉宫春日的麻将 | 侍道4

地球防卫军2 携带版

大型特别企划

**KONAMI**

**四十载火红记忆**

攻略透解

**超级街头霸王IV** 街机版

**女皇之门** 螺旋混沌

个性专栏

**囧囧游神／玩运动**

2011.8B 定价：RMB 18.00

ISSN 1008-0600

16>

9 771008 060006

Gamehalo 特别收录 **2011年上半年游戏金曲大放送**

游戏试玩 **万物之尘** 生态创造指南 | 特别收录 **格斗之王XIII** 终极连技MV

新作影像 **蝙蝠侠 阿克汉姆城** | **战地3** | **塞尔达传说 天空之剑** | **街头霸王对铁拳**

本期赠品

Gamehalo DVD+精美双面大卡片

**HDMI 高清线**

产品型号：BTP-5256T
适用平台：XBOX360/PS3/PC/DV
/DC/高清播放机

**P3高清色差线**

产品型号：BTP-5252
适用平台：PS3/PS2

**Wii高清色差线**

产品型号：BTP-6458
适用平台：Wii

**USB高速数据线**

产品型号：BTP-5312
适用平台：PSP/PS3/DV/DC
/智能手机/移动硬盘

北京敬瑞全游戏机商店 | 石家庄金龙游戏商行 | 乌鲁木齐海胜电器 | 邯郸先锋电玩 | 天津数码引擎 | 呼和浩特洋峰电子 | 哈尔滨天乐电子 | 长春金卡王电玩
沈阳小陆游戏机 | 上海桥数电玩配件直通车 | 无锡昌盛电玩 | 南京新世界电玩 | 徐州优美计算机科技 | 宁波海曙悦动计算机 | 台州伟霖数码 | 济南数码引擎电玩
郑州闯关族电玩 | 西安天龙电玩 | 成都正中信耗材 | 重庆动感电玩 | 贵阳巍巍电玩 | 南昌火爆电玩 | 长沙恒源电玩 | 广州市创新软件联盟 | 深圳梦天堂 | 顺德漫游岛

北通：专业娱乐外设品牌
淘宝官方店：北通品众专卖店

http://www.betop-cn.com
http://shop.betop-cn.com

服务热线：400 6754 300
免费防伪专线：800 810 8315

拥有北通 · 娱乐更轻松
广州市品众电子科技有限公司

# CONTENTS

游戏机实用技术 ULTRA CONSOLE GAME

## 大型特别企划

KONAMI四十载火红记忆 3
KONAMI和它的六个灵魂元素 14

## 暑期特刊特别奉献

2011暑期游戏补习班 23
实用至上主义 42
——2011上半年游戏之研究秘技大集合

## 迷你攻略总动员

| | | | |
|---|---|---|---|
| 英雄不再 危险地带 | 50 | 死亡国度 | 68 |
| 偶像大师 2 | 54 | 小凉宫春日的麻将 | 70 |
| 梦幻俱乐部 ZERO | 58 | 变形金刚 月之暗面 | 72 |
| 侍道 4 | 61 | 地球防卫军 2 携带版 | 74 |
| 灵异恐惧 3 | 64 | 潘多拉之塔 | 76 |
| 外域 | 66 | | |

总第280期

8B

COVER STAFF

封面用图:《Love Plus》
封面设计：一刀


©Konami Digital Entertainment


新闻专题 ---- 80
游戏情报站 ---- 84
黄金眼 ---- 88
排行榜 ---- 90
新作短波 ---- 92
前线狙击 ---- 96
PS电玩大本营 ---- 111

## 游戏情报站要闻

PSV 可实现 Wii U 手柄功能，CPU 产自三星 84
新款超薄版 PS3 即将公布? 85
PS3《铁拳 TT2 序章》亮相 85
索尼 TGS 基调演讲 PSV 将曝猛料? 87

## 前线狙击

| | | | |
|---|---|---|---|
| 新 Love Plus | 96 | 不死之身 | 102 |
| 偶像大师 2 | 98 | Kinect 星球大战 | 106 |
| 链锯甜心 | 100 | 极度混乱 | 108 |


新闻资讯 NEWS & PREVIEW

P80 新闻专题

读编交流

实用技术 GUIDE & FAQ

攻略透解 P117

攻略透解 P130

特快专递 ---- 112
攻略透解 ---- 117
软硬兼施SP ---- 122
游戏进行时 ---- 126
3DS应援团 ---- 128

## 特快专递

闪电十一人 强袭者 112
战国 BASARA 编年史英雄 114

## 攻略透解

超级街头霸王 IV 街机版 117
女皇之门 螺旋混沌 130

读编往来 ---- 164
小编寄语 ---- 170
天下聚会 ---- 172
发售表 ---- 174
游风艺苑 ---- 176


P158

P148 特别企划

游戏文化 GAME & CULTURE

邪魔院 ---- 145
多边共享 ---- 146
特别企划 ---- 148
自由谈 ---- 154
指尖方圆 ---- 156
游戏姬 ---- 158
囧囧游神 ---- 160
玩运动 ---- 161
秘密花园 ---- 162


## 健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

收 藏 者：

收藏日期：

## 郑重声明

本刊内所刊载的游戏画面及相关版权均属该游戏版权持有人所有，本刊的版面、文章、插图版权均属游戏机实用技术杂志社所有，未经本刊同意或授权，任何单位和个人不得以任何方式转载和引用本刊内容，一经发现，本刊将根据《中华人民共和国著作权法》、《中华人民共和国著作权法实施条例》和《最高人民法院关于审理涉及计算机网络著作权纠纷案件适用法律若干问题的解释》等有关规定，向其追偿本刊因遭受侵权而带来的所有损失。


## 投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。

2.独家授权——对本刊采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权本刊以任何形式使用、编辑、修改此稿件，本刊不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

## 游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下


### 3DS

| | |
|---|---|
| 迷城彼端 | 94 |
| 索尼克 世代 | 光盘 |
| 新 Love Plus | 96 |
| 最终幻想 剧场韵律 | 93 |

### NDS

| | |
|---|---|
| 恶魔幸存者 2 | 88 |

### PS3

| | |
|---|---|
| 007 黄金眼 重装上阵 | 95 光盘 |
| X 战警 命运 | 95 |
| 阿修罗之怒 | 光盘 |
| 蝙蝠侠 阿克汉姆城 | 光盘 |
| 变形金刚 月之暗面 | 72 |
| 不死之身 | 102 |
| 超级街头霸王 IV 街机版 | 117 |
| 黑道圣徒 3 | 光盘 |
| 极度混乱 | 108 |
| 街头霸王 Ⅲ 三度冲击 在线版 | 光盘 |
| 街头霸王对铁拳 | 93 光盘 |
| 雷曼 起源 | 光盘 |
| 链锯甜心 | 100 |
| 灵异恐惧 3 | 64 |
| 虐杀原型 2 | 光盘 |
| 偶像大师 2 | 98 |
| 丧尸围城 2 番外篇 | 光盘 |
| 实况力量职业棒球 2011 | 127 |
| 侍道 4 | 61 |
| 死亡国度 | 68 |
| 死亡之屋 赶尽杀绝 加长版 | 光盘 |
| 索尼克 世代 | 光盘 |
| 外域 | 66 |
| 万物之尘 | 光盘 |
| 吸血莱恩 背叛 | 89 |
| 英雄不再 危险地带 | 50 89 |
| 战锤 40000 杀戮小队 | 89 |
| 战地 3 | 光盘 |
| 蜘蛛侠 时空边缘 | 光盘 |
| 指环王 北方战争 | 光盘 |
| 终极漫画英雄对 Capcom 3 | 光盘 |

### PSP

| | |
|---|---|
| Code 18 | 92 |
| 边境之门 | 94 |
| 薄樱鬼 黎明录 携带版 | 126 |
| 地球防卫军 2 携带版 | 74 |
| 女皇之门 螺旋混沌 | 88 130 |
| 实况力量职业棒球 2011 | 127 |
| 小凉宫春日的麻将 | 70 |
| 战国 BASARA 编年史英雄 | 88 114 |

### PSV

| | |
|---|---|
| 街头霸王对铁拳 | 光盘 |

### Wii

| | |
|---|---|
| 大家的节奏天国 | 89 |
| 雷曼 起源 | 光盘 |
| 潘多拉之塔 | 76 |
| 塞尔达传说 天空之剑 | 光盘 |
| 闪电十一人 强袭者 | 112 |
| 蜘蛛侠 时空边缘 | 光盘 |

### X360

| | |
|---|---|
| 007 黄金眼 重装上阵 | 95 光盘 |
| Code 18 | 92 |
| Kinect 星球大战 | 106 |
| X 战警 命运 | 95 |
| 阿修罗之怒 | 光盘 |
| 蝙蝠侠 阿克汉姆城 | 光盘 |
| 变形金刚 月之暗面 | 72 |
| 不死之身 | 102 |
| 超级街头霸王 IV 街机版 | 117 |
| 赤色联盟 | 光盘 |
| 疯兔 活蹦乱跳 | 光盘 |
| 黑道圣徒 3 | 光盘 |
| 极度混乱 | 108 |
| 街头霸王 Ⅲ 三度冲击 在线版 | 光盘 |
| 街头霸王对铁拳 | 93 光盘 |
| 雷曼 起源 | 光盘 |
| 链锯甜心 | 100 |
| 灵异恐惧 3 | 64 |
| 梦幻俱乐部 ZERO | 58 |
| 魔幻堡垒 | 89 |
| 虐杀原型 2 | 光盘 |
| 偶像大师 2 | 54 |
| 丧尸围城 2 番外篇 | 光盘 |
| 索尼克 世代 | 光盘 |
| 外域 | 66 |
| 万物之尘 | 光盘 |
| 吸血莱恩 背叛 | 89 |
| 战锤 40000 杀戮小队 | 89 |
| 战地 3 | 光盘 |
| 蜘蛛侠 时空边缘 | 光盘 |
| 指环王 北方战争 | 光盘 |
| 终极漫画英雄对 Capcom 3 | 光盘 |


Gamehalo

## 本期光盘精选内容

**游戏试玩**
**万物之尘**
生态创造指南

**特别收录**
2011年上半年
**游戏金曲大放送**
**格斗之王XIII**
终极连技MV

**新作影像集锦**
阿修罗之怒
蝙蝠侠 阿克汉姆城
战地3
赤色联盟
丧尸围城2 番外篇
黄金眼 重装上阵
死亡之屋 赶尽杀绝 加长版
塞尔达传说 天空之剑
指环王 北方战争
虐杀原型2
疯兔 活蹦乱跳
雷曼 起源
黑道圣徒3
索尼克 世代
蜘蛛侠 时空边缘
街头霸王Ⅲ 三度冲击 在线版
街头霸王对铁拳
终极漫画英雄对Capcom 3

**电影前线**
超凡蜘蛛侠/丁丁历险记
火星上的约翰·卡特
非常小特务4

**ENDING SONG**
战国BASARA 编年史英雄
片头曲

**本期光盘特别附赠**
UCG279游风艺苑作品

您可以在土豆网上观看本期杂志所附光盘的视频内容
地址如下
http://www.tudou.com/programs/view/yAX1YTCxyOs/
密码：DH82LSD64S

**特别说明**
Gamehalo DVD全面升级
画面比例调整为
**16：9** 宽屏显示
建议您采用宽屏电视观看
并选择满屏拉伸模式
以便获得最佳的视觉体验

## 信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

| | | | |
|---|---|---|---|
| ①超级街头霸王IV 街机版 | Capcom ② | | 格斗 ③ |
| ④多机种 | SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION ⑤ | ⑥ | 日版 |
| | 2011年6月30日 ⑦ | 1~2人 ⑧ | 3990日元 ⑨ |
| | 对应机种为PS3和X360 ⑩ | ⑪ | 对应玩家年龄：12岁以上 |

1.游戏译名 2.发行公司 3.游戏类型 4.对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5.游戏原名 6.发售地区 7.发售时间 8.游戏人数 9.售价 10.多平台对应机种，以及其他周边备注信息 11.对应玩家年龄

## 机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

| | |
|---|---|
| 3DS | Nintendo公司出品 |
| ARC | ARCADE，街机 |
| DC | Dreamcast，SEGA公司出品 |
| FC | FAMILY COMPUTER，Nintendo公司出品 |
| GBA | GAMEBOY ADVANCE，Nintendo公司出品 |
| NGC | NINTENDO GAME CUBE，Nintendo公司出品 |
| NDS | Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品 |
| PS | PlayStation，SCE公司出品 |
| PS2 | PlayStation 2，SCE公司出品 |
| PS3 | PlayStation 3，SCE公司出品 |
| PSP | PlayStation PORTABLE，SCE公司出品 |
| SFC | SUPER FAMICOM，Nintendo公司出品 |
| SS | SEGA SATURN，SEGA公司出品 |
| Wii | Nintendo公司出品 |
| Xbox | Microsoft公司出品 |
| X360 | Xbox 360，Microsoft公司出品 |


主　　管：甘肃省科学技术协会
出　　版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局99号信箱(730000)
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

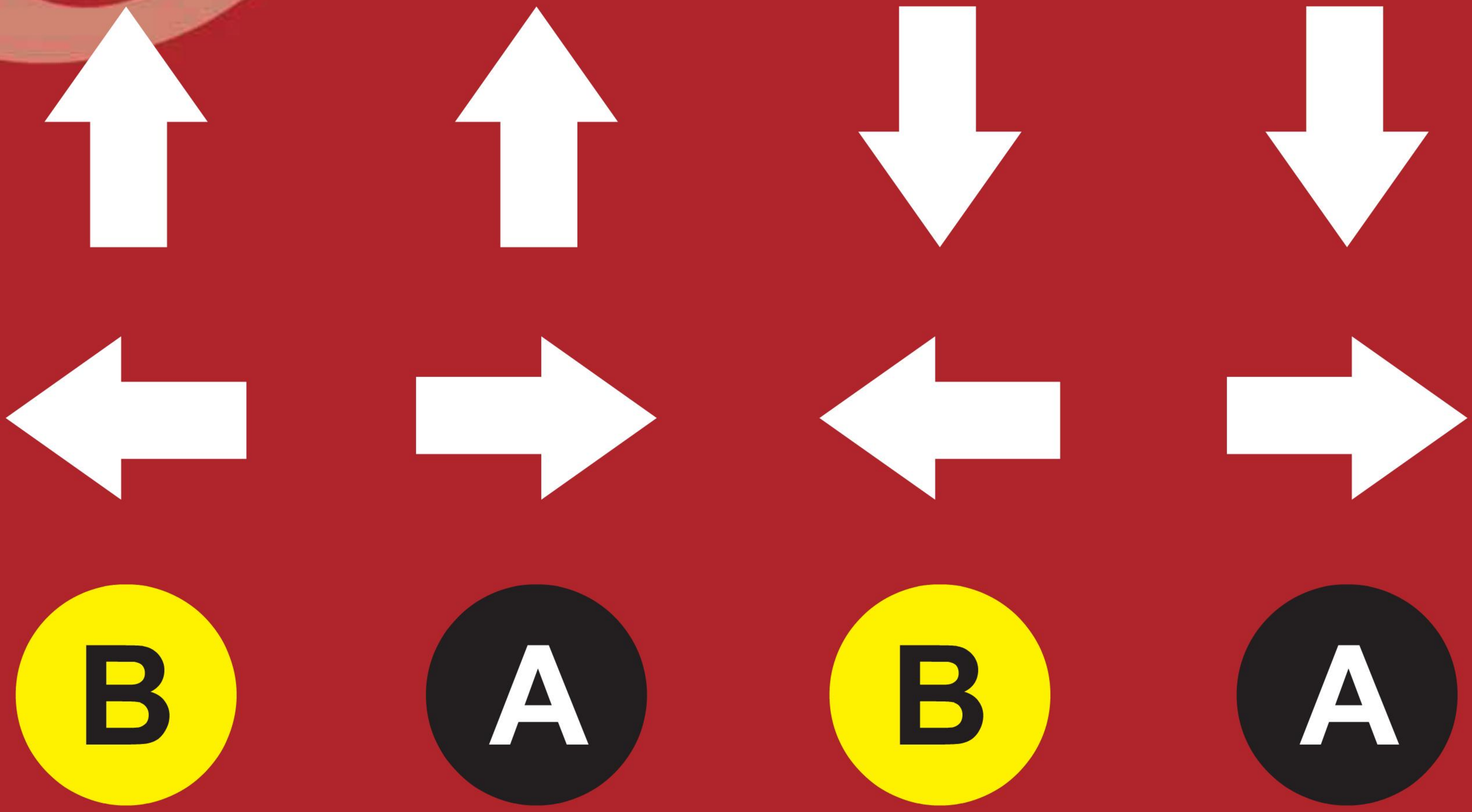
总 顾 问：李子奇
总　　编：司 马
编辑部主任：王 义
印务总监：肖明友

执行主编：王伊浩
责任编辑：王 梓
责编助理：吕呈尧 马 骏
市场部主任：勾佳祺

编　　委：冯 健 颜 君 王锐愚 江 浩 龚诗钊
组　　版：深圳市正方图文设计有限公司
印　　刷：深圳中华商务联合印刷有限公司

发行总代理：北京金孔雀期刊发行有限责任公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
广告代理：广州龙聘广告有限公司
广告热线：020-22282293/13808883040

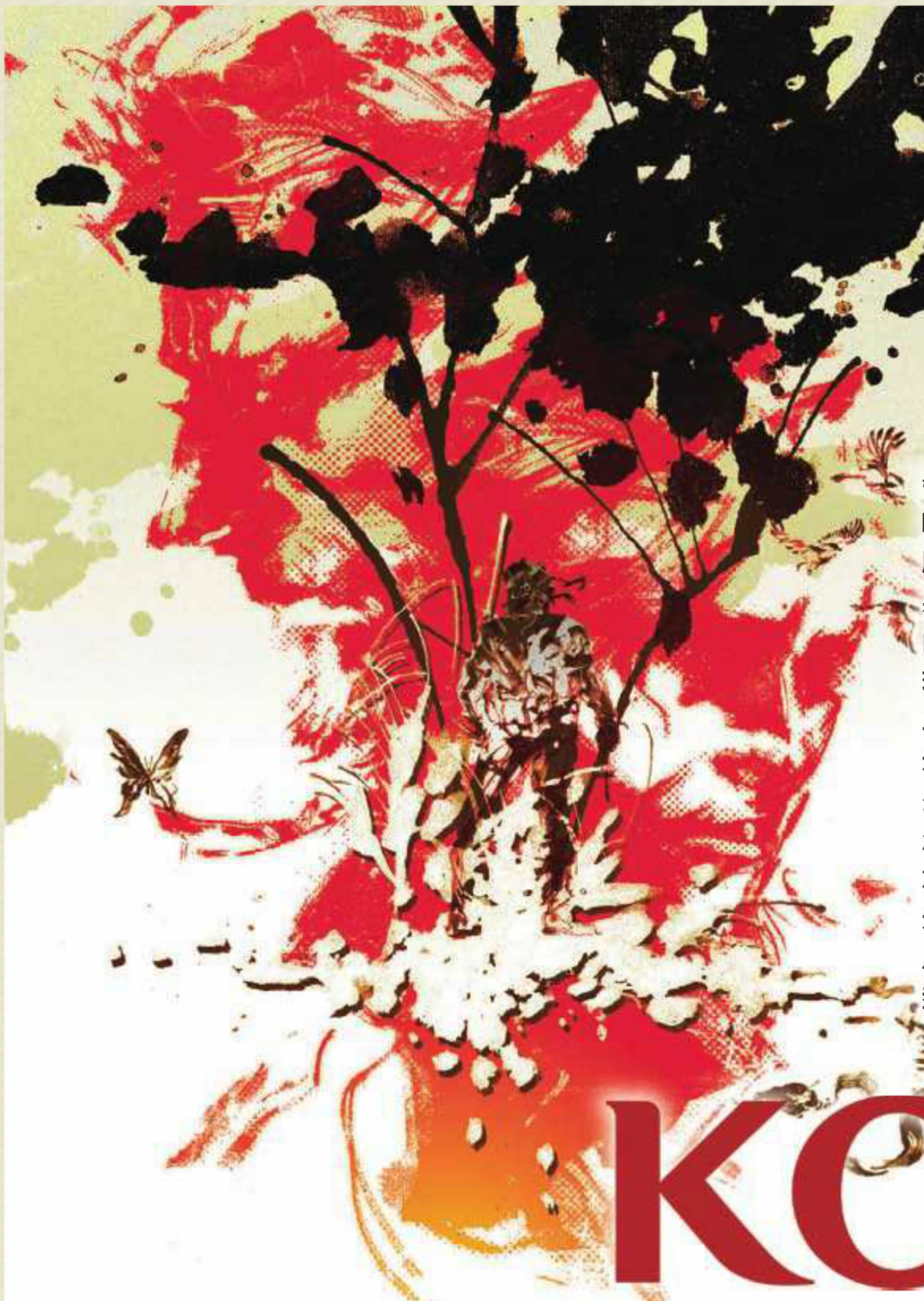
国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订　　阅：全国各地邮政局
邮发代号：54-98
出版日期：2011年8月16日
定　　价：人民币18.00元



一个公司有多少个四十年，一个人有多少个四十年。风风雨雨一位伴随我们的老朋友——Konami，不惑之年的业界巨子，励精图治的欢乐王国。它不仅仅是一个冰冷的公司，它是曾经给我们欢笑与泪水、感动与思考的老师。你、我，也许是陌生人，但是我们爱着电子游戏，拥有着一段共同的回忆，而今我们相聚在这里，是因为有一棵树，下自成蹊。

文 清国清城 编 星夜 美编 NINA





当我们说起Capcom，立刻会想到动作游戏；谈到Square Enix，想到的是RPG；聊到光荣，脑中浮现的是三国与战国；而如果说到Konami，每个玩家想到的游戏可能都不大一样。热爱足球的人们会想到《WE》，喜欢特工电影的会想到《MGS》，音乐迷们会想到《DDR》或《BEMANI》，生活在二次元世界的阿宅们会思念《Love Plus》的女友们……这就是多元化的Konami为我们创造的多元化世界。在日本的游戏厂商中，要说企业气质与欧美巨型游戏发行商最接近的，可能就是Konami。它的作品风格与EA一样丰富多样，在各种毫无共通点的游戏类型上都有自己的强势品牌，它曾稳坐日本第三方的头把交椅。大多数玩家并不知道的是，它在全球赌场业和健身行业也是一个重要势力。从42年前的一家小小点唱机维修店，到如今的国际综合型财团，Konami的成长之路完全遵循着当今商业社会的资本逐利原则。正因如此，它的每一次崛起、它所创造的每一个新游戏系列更能反映当时的市场热点。Konami的历史正是日本游戏产业发展史的缩影……

# KONAMI 四十载火红记忆

特别企划 SPECIAL FEATURE

## 山寨时代（1969~1984）

游戏产业的历史从街机业开始，而街机行业的出现又跟点唱机（Jukebox）有着密不可分的关系。在计算机芯片开始民用化之前，公共游乐场所里的投币式游乐设施以点唱机和弹珠机为主，世嘉、Taito等老牌游戏公司最早都是从做点唱机起家，Konami也不例外。1969年3月，29岁的上月景正在大阪府开了一家专门出租和维修点唱机的小店，经过几年的发展后渐渐小有规模。1973年3月19日，上月景正与几位朋友合资成立了Konami工业株式会社，名称来自几个创始人的缩写，即上月景正（Kagemasa KOzuki）、仲真良信（Yoshinobu NAkama）和宫迫龙雄（Tatsuo MIyasako），另一说是“MI”的缩写来自另外两位创始人“松田扩”和“石原祥吉”的“Matsuda”与“Ishihara”。

Konami成立后不久，从太平洋对岸传来了游乐设备行业的新潮流。雅

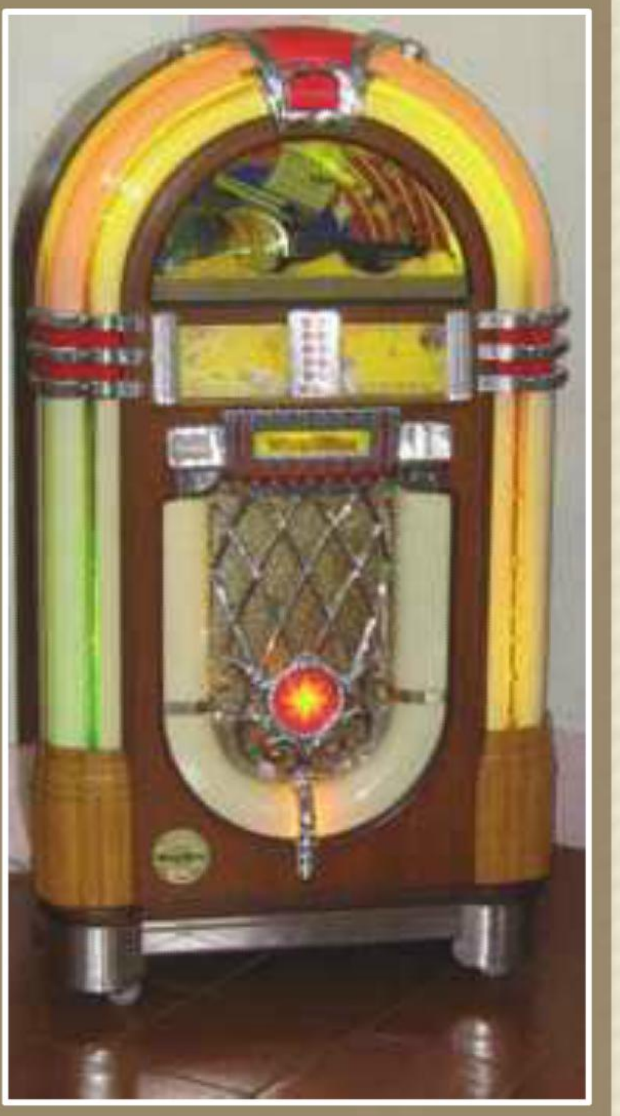
▲Konami东京Midtown总部大楼入口。

▲目前位于东京的Konami总部大楼。

达利的《PONG》将使用计算机芯片的街机变成业界新宠，世嘉、Taito 等外向型娱乐企业开始将美国流行的这种高科技设备引入日本，一时间日本的“山寨机”横行。当时硅谷开始崛起，而日本的计算机行业仍处于史前蛮荒时代。由于缺乏相应技术，当时在日本市场上出现的大多数街机仅仅是从美国运来的被淘汰的机子，经过简单改造之后就堂而皇之地摆在了一些娱乐场所。那时日本的数字娱乐行业尚未成型，几乎没有相关的知识产权保护措施，很多风险资本看到这个新行业有利可图，就一窝蜂地涌进来，模仿《PONG》、《打砖块》等风靡美国的街机游戏，生产日本的山寨版。这与日本游乐设备行业本身较为复杂的行业背景也有关系，因为不少游乐场所就是由过去的赌坊改造而来，有黑社会背景的经营者不在少数，这些游走在法律边缘的经营者几乎成为日本街机业最早的中坚力量。当时日本街机厅鱼龙混杂，在社会上被认为是小混混聚集的场所，被学校与家长们视为洪水猛兽，这也跟行业的资金背景有关。由于整个行业比较混乱，山寨街机成为主流，跟风投入其中的 Konami 最初也是山寨起家。在 1980 年之前，Konami 推出的所有游戏都是直接照搬当时市面上的流行作品。最初是模仿美国的游戏，不久 Taito 的《太空侵略者》成为社会现象，Konami 也跟风推出了与《太空侵略者》几乎一模一样的“《太空之王（Space King）》系列”。这是一段 Konami 不愿提起的黑历史，以至于其处女作究竟叫什么名字至今尚无定论。讽刺的是，后来 Konami 成为对知识产权最为敏感的厂商之一，尤其是在十年前与 Square 在棒球游戏上的版权争端曾引起轩然大波，Konami 被认为与 EA 一样试图通过独家授权垄断体育游戏市场，其霸道行为曾引致诸多不满。

1980 年后，那些只知道跟风的山寨厂们纷纷被扫地出门，Konami 也渐渐意识到独创性的重要，并建立了自己的游戏设计开发团队。1981 年推出的《青蛙过河》（Frogger）一举奠定了 Konami 在街机业的地位，使其从山寨厂华丽蜕变为正规军。尝到创新甜头的 Konami 开始表现出自己旺盛的创作精力，此后《大进击》、《时空飞行员》、《猪小弟》、《太阳系战机》等经典作品层出不穷，Konami 跻身为与 Taito、SEGA、Namco 等名门并立的日本街机业枭雄。

▲Konami的《太空之王》几乎与《太空侵略者》一模一样。



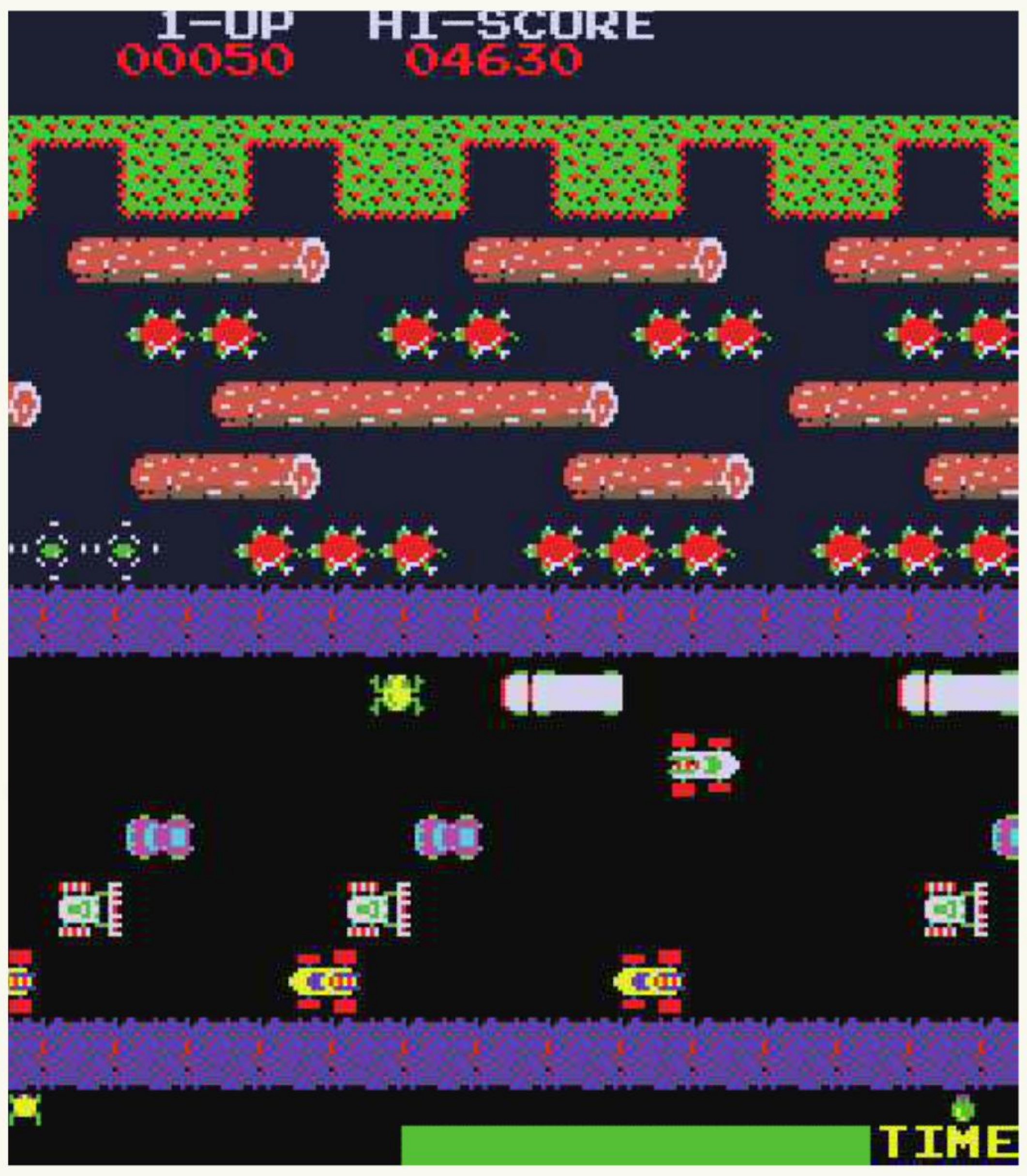
▲早年在公共娱乐场所十分流行的点唱机。



# 青蛙过河

Frogger

一只小青蛙，在车来车往的马路上勇敢向前冲，或者在湍急的河流中，敏捷地穿行于圆木与龟壳之间……这就是多数 70/80 后应该都玩过的《青蛙过河》。虽然我们玩到的大多是后来推出的 FC 移植版，不过与当时的多数 Konami 游戏一样，本作最早是在街机上推出，因其独特的玩法、简单而又紧张的游戏性而令人欲罢不能，发售后不久即风靡全球。实际上该作的创意并非完全出自 Konami，而是来自华盛顿大学心理学系曾在 Imlac PDS-1 电脑上制作的实验程序《Freeway》。这是用于进行人类大脑短期记忆研究的一个程序，Konami 的开发人员机缘巧合之下看到了演示，意识到将其变成街机游戏后的商业潜力，于是回国后开发了试作软件“穿越高速公路的青蛙”（Highway Crossing Frog），当时与 Konami 合作的世嘉方面认为这个名字不容易记，而且也无法清楚表明游戏性，所以改为简单的“Frogger”。



过去充当山寨大军一员的 Konami，好不容易开发出这么一个充满创新精神的游戏，结果也引来无数山寨厂的抄袭，而 Konami 自身也尽其所能压榨《青蛙过河》的剩余价值，通过世嘉的业务网络将其卡带版与磁带版的版权分别卖给派克兄弟和雪乐山公司，而这两家公司又将他们获得的授权往下转包，于是出现了数十个游戏版本，加上山寨厂们的浑水摸鱼，把整个市场搅得污浊不堪。到头来利益遭到损害的还是 Konami 自己。可能是因为在《青蛙过河》身上所吃的亏，才激发了 Konami 的版权意识，促使其日后成为品牌运作高手。

与 Namco 的《吃豆人》和 Taito 的《太空侵略者》一样，《青蛙过河》也成为当时的社会现象，可说是 Konami 最早的吉祥物。1983 年，动画版《青蛙过河》在 CBS 电视台星期六的黄金档播出，关联周边产品风靡一时。

# 大进击

Scramble

1981 年 3 月，Konami 推出了一款名为《大进击》的飞行射击游戏。据互动游戏设计基金会的 Jim Whitehead 教授考证，本作是历史上首款采用强制背景卷轴与复杂多关卡设计的飞行射击游戏。其街机框体更是最早采用了双核处理器，使用两颗 Zilog Z80 微处理器，还有两个 AY-3-9010 音效芯片，影音效果在当时显得十分突出。虽然本作的名气远不如《青蛙过河》，却为 Konami 闯出了一条射击游戏之路，而且被收录到《吉尼斯世界记录》的“Top100 街机游戏”。在 1980 年代，Konami 最具标志性的游戏类型无疑是射击类。

■大进击

《大进击》之后不久 Konami 就趁热打铁，使用相同的引擎制作了《超级眼镜蛇》（Super Cobra）。虽然名字完全不同，两款游戏玩法基本相同，只不过将战斗机换成了直升机，关卡数量增加了一倍，难度也大幅提高，有许多狭窄的洞穴，对操作的精确性要求很高。

## 猪小弟

Pooyan

又是一款在 FC 时代的“N 合一”卡带中十分常见的游戏，根据“三只小猪与大灰狼”的故事改编，玩家扮演猪妈妈，用弓箭打爆大灰狼的气球，阻止他们偷猪崽。在 1982 年，本作是为数不多的具有浓郁动画感觉的街机游戏，无论是画面还是游戏性都令人赞叹。

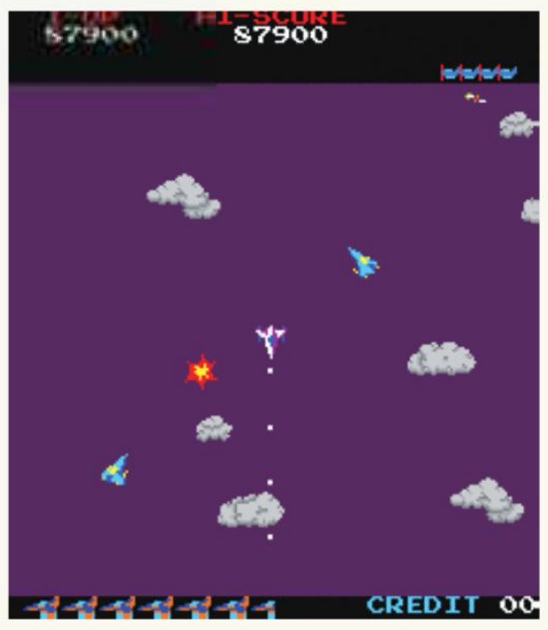
将射击游戏从常见的科幻与战争题材变成卡通题材，也是在当时，乃至整个街机业的历史上都十分罕见的创新。实际上，本作是著名制作人藤原得郎的处女作，他在完成本作之后不久又为 Konami 制作了《Roc'N Rope》，之后就跳槽到同处大阪的 Capcom，陆续制作了《魔界村》、《名将》、《生化尖兵》、《出击飞龙》、《龙战士》等名作，是 Capcom 早期最具实力的制作人，《生化危机》的原案也是出自藤原得郎之手。

## 时空飞行员

Time Pilot

早年大阪有名的游戏公司只有 Konami 一家，有志于从事游戏业的大阪年轻人就只有选择 Konami。但是不久之后 Capcom 开始进军游戏业，并且开出高薪挖角，不少 Konami 的游戏业人才闻讯而来。与藤原得郎同时期从 Konami 跳槽到 Capcom 的另一位名制作人是冈本吉起，他离开 Konami 的另一个原因是与上司不合。

冈本吉起的处女作是《时空飞行员》，当时上司原本是派他制作一款赛车游戏，而冈本吉起暗中让程序员按照他自己的点子制作，表面上仍然假装开发的是赛车游戏。游戏发售后大获成功，而功劳却被冈本吉起的上司抢走，这成为他决定辞职的原因之一。在离开 Konami 之前，冈本吉起为 Konami 制作的第二款，也是最后一款游戏是《太阳系战机（Gyruss）》。该作采用了一定的 3D 画面效果，街机框体中使用了 4 颗处理器才实现了 3D 视点的画面，当时被视为街机厅里的高端机型，而游戏玩法与 Namco 的《小蜜蜂》相似。




## 田径

Track & Field

如今 Konami 的健身与体育事业规模早已超过游戏业，而促使其从游戏业进军体育产业的契机，无疑是 Konami 在体育游戏领域的强势地位。Konami 最早的体育游戏经典之作是 1983 年的《田径》（日版名为《Hyper Olympic》）。游戏收录了短跑、跳远、标枪、铁饼、跨栏以及跳高共 6 个项目，按键速度是决定游戏胜负的关键。于是随着该作的流行，激动的玩家把按键拍得劈啪作响成为街机厅里的一景，日本全国街机厅出现大量《田径》街机框体奔跑键破损的报告，Konami 不得不将普通的塑料按键替换为街机中罕见的铁制按键。后来由于家用机移植版的推出，也导致了连发手柄的诞生与流行。本作所制定的连打与把握时机按键的玩法成为今后田径类游戏的标准。

# 红白时代

## （1985~1991）

当 Konami 继续专心经营其街机游戏事业时，竞争对手们发现了更广阔的新大陆。与 Konami 亦敌亦友的世嘉推出了 SG 系列家用机，而曾依靠《大金刚》、《马里奥兄弟》等游戏在街机业火过一阵子的任天堂正凭借 FC 迅速崛起。到 1984 年，FC 的软件市场初具规模，率先加盟 FC 第三方阵营的 Hudson 挖到了第一桶金，FC 成为游戏行业相关企业的关注焦点。

1984 年 Konami 的股票在大阪证券交易所二板上市，手里有了资金，上月景正于是率领公司开始扩张新领域。1985 年，任天堂向第三方敞开怀抱。上月景正拜访了京都任天堂总部，在山内溥的办公室里仅仅相谈了 10 分钟就达成了初步合作意向，不过真正为 Konami 赢得 FC 游戏开发许可的还是其出色的游戏质量。从此 Konami 随着 FC 黄金时代的到来走上快速发展之路，年营业额从 1987 年的 1000 万美元增长到 1991 年的 3 亿美元。FC 游戏的巨额利润让所有加盟任天堂的第三方们都成了暴发户，对于一向高产的 Konami 来说，惟一的缺憾是任天堂对每年允许发行的游戏数量卡得太严。当时山内溥为了避免美国的 ATARI SHOCK 在日本重演，对 FC 游戏的质量与数量都严格把关。山内溥认为，只有严格控制作品数量，软件商们才会尽其所能做出最好的游戏。当时签约 FC 游戏开发阵营的第三方每年发行的游戏不得超过 5 款，这 5 次机会对第三方来说是弥足珍贵的，自然要用充分的资源与时间让每一款游戏都成为精品，提高每一款游戏的销量。但是对于创作力过于旺盛的 Konami，5 款游戏的配额完全不够用。Konami 为 FC 开发的游戏个个都是精品，在此之余，Konami 的开发人员们还是有过剩的制作能力，可以开发出更多精品。

明明没吃饱，却要被隔在橱窗之外，干等下一顿盛宴开席。这种滋味着实不好受。当时实力较强的第三方采取了迂回策略——注册一

▲以Ultra Games之名发行的《忍者神龟》成为社会现象。

▲当时Konami在美国的游戏广告。

家相对独立的公司加盟 FC 开发阵营，这样就可以额外获得 5 款游戏的配额。Konami 另外注册的公司叫做 Ultra Games，是在美国注册的公司。因为日本任天堂管制得太严，在山内溥鹰一般的眼皮底下，谁也耍不了小聪明，就算是注册皮包公司，也很容易被查到。而美国任天堂由山内溥的女婿荒川实掌管，所谓“将在外君命有所不受”，荒川实有一定的独立决策权，她对于第三方的迂回措施采取了睁一只眼闭一只眼的态度。Ultra Games 就是在荒川实默许的情况下成立了。正是因为 Ultra Games 的成立，使 Konami 在美国的市场占有率大大提高，业务增长速度高于其他日本第三方。Ultra Games 成立于 1988 年，而 1989~1991 年正是 Konami 历史上发展速度最快的 3 年，3 年内业绩增长了 25 倍！

在 FC 时代的 6 年黄金期，Konami 从大阪的小会社成长为国际大企业。这 6 年里，Konami 大兴土木，神户软件研发大楼、神户技术研发中心以及东京总部相继落成。在 Ultra Games 成立的同一年，Konami 成功登陆东京与大阪证券交易所，成为一家大型上市公司的同时，也在充沛资金的引导下开始了集团化发展。Ultra Games 的成立也对日后 Konami 的国际化之路起到了重要作用。此前 Konami 已通过其街机事业在欧美业界占据一席之地，Ultra Games 与 Konami of America 双剑合璧，在北美建立起坚固的发行渠道。《Metal Gear》《太阳系战机》等名作都是通过 Ultra Games 在美国发行 FC 版，最成功的是游戏版《忍者神龟》，销量超过 400 万套，成为 Konami 在 FC 时代最畅销的游戏，净赚 1.25 亿美元。

# Run & Gun——不朽的老四强

在中国，说起 Konami 的“老四强”，凡是经历过 FC 时代的玩家都不免感叹怀旧一番。在我们的记忆中，“Konami”这个名字与枪是分不开的。如果说 Capcom 是动作天尊，那么 Konami 就是当之无愧的射击天尊。所谓“老四强”，即《沙罗曼蛇》、《魂斗罗》、《赤色要塞》和《绿色兵团》。按照游戏类型划分，《沙罗曼蛇》属于飞行射击，后面三个都是所谓的“Run & Gun”，大概可以算是当今动作射击类游戏的前身。

国内玩家记住的是《沙罗曼蛇》，而在国际上，真正有名的是《宇宙巡航机》（Gradius），《沙罗曼蛇》只不过是其中的一个分支系列。《宇宙巡航机》是一个庞大的游戏系列，迄今已推出数十部作品，至今仍有新作推出。当初在射击游戏类型上实力雄厚的 Konami 希望打造一个超越 Namco 名作《铁板阵》的射击大作，制作人町口浩康以《大进击》为基础，准备开发一款街机的续作，制作中途更名为《Gradius》，名字来源于拉丁语的“剑”（Gladius），指的是古罗马时代士兵用的短剑。本作街机版于 1985 年 5 月 29 日发售，FC 移植版于次年 4 月发售，这也是 Konami 在美国推出的首款 FC 游戏。

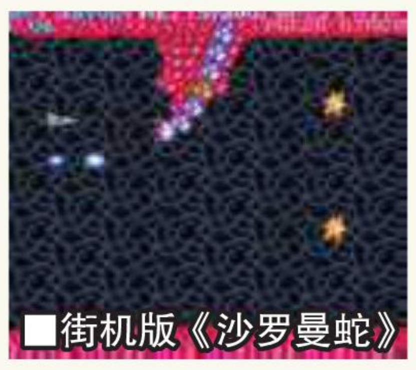
与《宇宙巡航机》一样，《沙罗曼蛇》最早也是街机游戏，FC 移植版在一年后推出。FC 版并非街机的原版移植，进行了大量内容增删。与当时的大多数飞行射击游戏相比，《沙罗曼蛇》有许多大胆的创新，比如奇数关为横卷轴、偶数关为纵卷轴，双打功能、出色的画面与音效都为人所称道，这要归功于 Konami 独自研发的特殊 VRC 芯片，在卡带中搭载此芯片，可辅助提升 FC 的处理性能。据当时的《Family Computer 杂志》统计，本作发售首周即登上了日本游戏销量榜首。

《超级马里奥兄弟》之后，平台动作游戏成为业界最受欢迎的游戏类型。大多数平台动作游戏采用的是童话主题，而热衷于军事题材的 Konami 将热武器加入此类型，创造了被称为“Run & Gun”的新游戏类型。诞生于 1985 年的《绿色兵团》（日版原名为 Green Beret，美版为 Rush'n Attack），其街机原版鲜为人知，两年后移植到 FC 上才开始大红大紫。日版最初推出的是 FC 磁碟机版本，因为硬件普及度太低而影响了销量，好在卡带版同月就在美国发售。FC 版的任务目标从街机版的拯救囚犯变成摧毁敌人总部的秘密武器，并加入双打模式，还追加了两个新关卡。

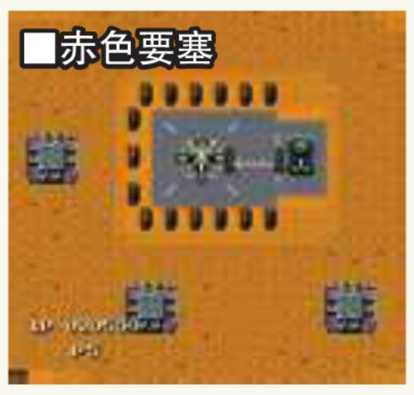
■街机版《魂斗罗》。

与《绿色兵团》一样，《赤色要塞》（Jackal）在日本也是一款 FC 磁碟机的游戏。街机原版于 1986 年 6 月 27 日发售，原名《特殊部队 Jackal》，两年后推出的 FC 磁碟机版更名为《最后命令 赤色要塞》，几个月后推出的美版卡带版关卡规模更大，增加了一个新 BOSS，每个关卡开始之前有一张地图表示玩家的游戏进度。相对于其他三强，《赤色要塞》的影响力较低，这可能是因为当时其他厂商的同类型的游戏较多。

老四强里的老大毫无疑问非《魂斗罗》莫属。标题画面里，那缓而有力的模拟电子音，进入游戏后，那紧张而令人热血沸腾的音乐，从老式显像管


■街机版《沙罗曼蛇》

■绿色兵团


■赤色要塞

▲《赤色要塞》与《魂斗罗》，典型军事色彩的广告是当时Konami给人的主要印象。

## Konami大事记

**1969年3月：**上月景正（现任Konami会长）在大阪府丰中市创办了一家点唱机租赁及维修店。

**1973年3月：**Konami工业株式会社成立，注册基本金仅100万日元，开始为游乐场所生产游乐设备。

**1978年1月：**Konami首部采用微型电脑处理器的街机诞生，并开始生产与销售。

**1979年1月：**Konami开始将产品出口到美国，开始了在美国的业务扩张之路。

**1980年5月：**Konami总部搬迁到新办公楼，同年解除了对世嘉的北美地区街机制造与销售的委托，开始独立经营。

**1982年3月：**大阪中小企业投资与咨询公司向Konami注资。同月Konami总部再次搬迁，转移到梅田区的大阪站前第四大楼。

**1982年10月：**Konami开始生产和销售PC的游戏软件。

**1982年11月：**美国分公司Konami of America Inc.正式成立。

**1983年11月：**Konami开始为日本的MSX电脑开发与生产对应游戏软件。

**1984年3月：**新技术研发中心大楼在大阪丰中市庄内宝町落成。

**1984年6月：**Konami正式进军欧陆，在英国成立Konami Limited.（如今的Konami Corporation of Europe B.V.）

**1984年10月：**Konami在大阪证券交易所二板上市，当时市值为29.4亿日元。

**1984年12月：**Konami GmbH（现在的Konami of Europe GmbH）于德国成立。

**1985年4月：**Konami正式签约加入FC第三方游戏开发阵营。

**1986年8月：**Konami软件研发大楼（现Konami神户大楼）于神户市港口岛落成，Konami公司总部随即迁往该楼。

**1987年1月：**多元化经营战略启动，情报杂志《月刊ナンダ》创刊（现已停刊）。

**1988年8月：**Konami成功于东京证券交易所与大阪证券交易所一板上市。

**1991年5月：**神户的Konami技术研发中心开张。

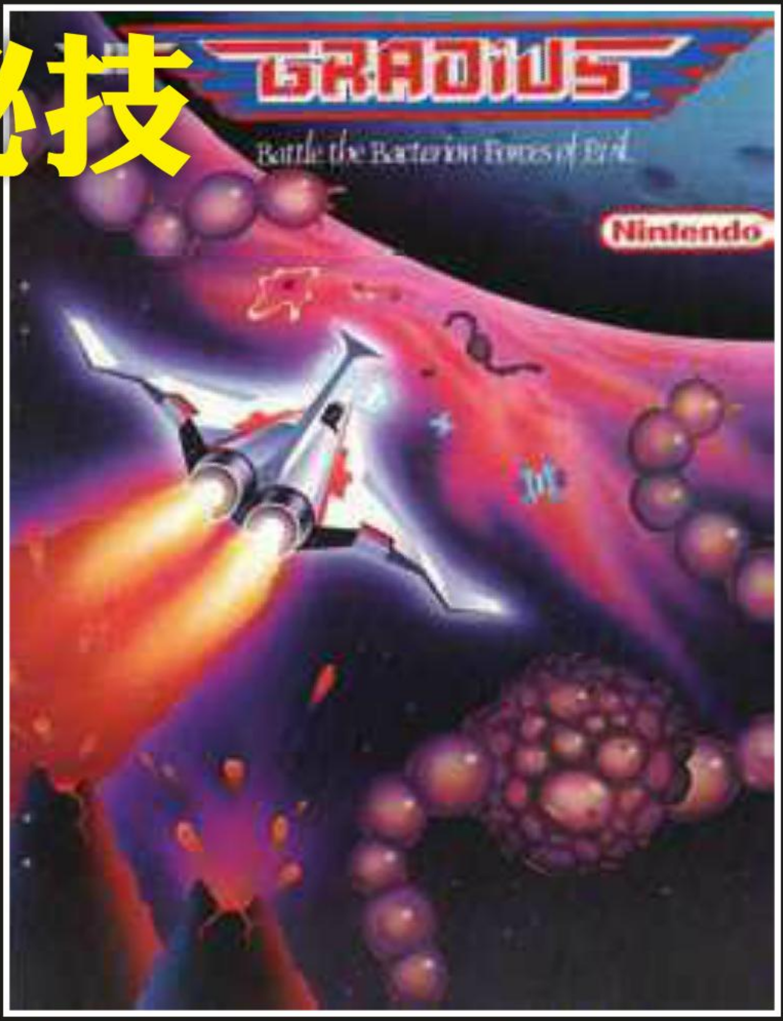
**1991年6月：**公司名从Konami工业株式会社变更为Konami株式会社。

**1992年6月：**Konami东京总部于东京都港区虎之门成立。

**1993年4月：**总部职能从神户转移到

电视的喇叭中传出……这一幕可能已深深烙印在中国大部分 80 后少年的记忆之中。《魂斗罗》是“Run & Gun”游戏最典型的示范作品，双打模式是其大流行的基础。由于游戏难度很高，没有双打很难过关，所以与好友同心协力玩《魂斗罗》成为风靡一时的社会现象。美国 IGN 网站曾将《魂斗罗》评为“史上最难游戏”第一名。正因为难度大，当人们惊喜地发现可以使用“Konami 秘技”调成 30 条命，这种神奇秘技立刻成为中小学校里最热门的话题，“Konami 秘技”正是因为《魂斗罗》的流行而成为众所周知的秘密。街机版的《魂斗罗》是在著名的“伊朗军售事件”( Iran-Contra affair ) 的几个月之后发售，一般认为美版名“Contra”便是对此事件的影射。Contra 是尼加拉瓜某叛军的名字，而《魂斗罗》原作中结尾曲名为“Sandinista”，即现实中 Contra 对手势力的名字。另外,“魂斗罗”这三个字在日语中的读音是“kontora”，与 Contra 的日语读音相同。如此说来，Konami 可能是先选定了“Contra”这个英文名，再根据其读音取了个“魂斗罗”的名字。

## 闻名天下的Konami秘技



只知道《沙罗曼蛇》的大多数国内 FC 玩家可能没怎么听过《宇宙巡航机》，但是 FC 版中暗藏的一个秘密却成为无人不知、无人不晓的 Konami 重要标志——那就是“Konami Code”！“上上下下左右左右 B、A、Start”——这个贯穿于今后 Konami 大量经典作品的不变秘技，通过玩家间的口耳相传而成为一句顺口溜，几乎所有 FC 玩家都知道它的存在。在《宇宙巡航机》的游戏测试阶段，负责移植的桥本和久发现游戏难度太高，所以就做了一个秘技，只要将游戏暂停，然后输入该秘技，战机就会变成最强状态。其实桥本合久本来只是为了方便测试，让测试员可以更快通关，才做了这个秘技。但是在将游戏交给任天堂生产之前忘记将其删除，结果阴差阳错，成为最让玩家惊喜的重大秘密。这条超强秘技被玩家无意间发现之后，马上一传十、十传百地传开了，很多玩家是先知道了这个秘技才知道《宇宙巡航机》这款游戏。由于此秘技太成功，之后 Konami 依葫芦画瓢，在众多游戏中使用了相同秘技，“Konami Code”也就成为史上最广为人知的游戏秘技。

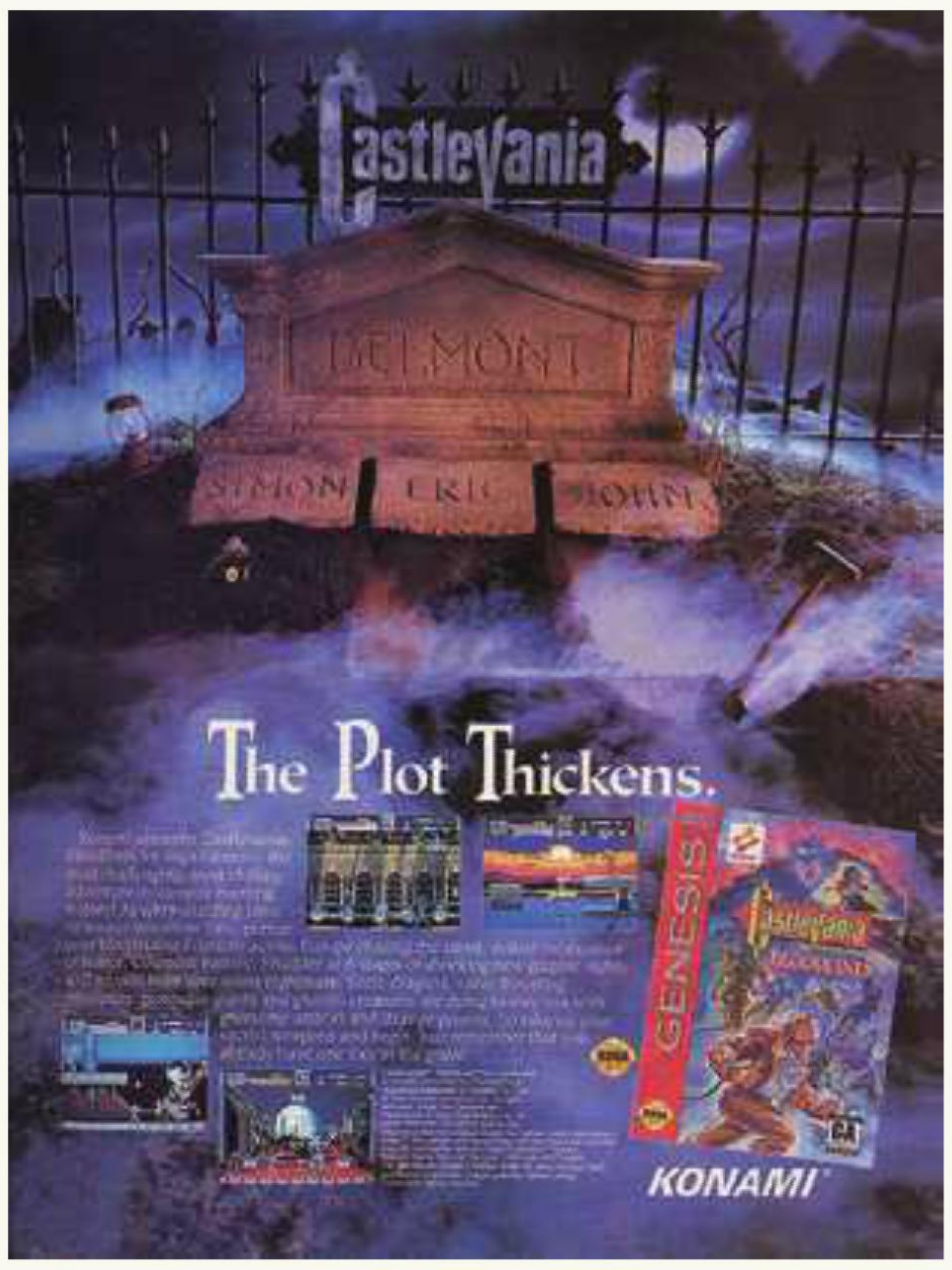
## 跨界发展——四大王牌系列诞生

“老四强”虽然在中国 70、80 后的一代人心中留下永恒的记忆，但若是从商业角度来说，这四大系列在 Konami 的发展史上并没有贡献太多价值，在中国产生的盗版游戏收入流不到 Konami 的口袋。在 FC 时代之后，这 4 大系列也随之没落。虽然《魂斗罗》和《宇宙巡航机》每隔一段时间都有新作推出，可惜销量都不高。在 FC 时代创造的新系列中，为 Konami 创造了最高价值的四大王牌分别是：《忍者神龟》、《恶魔城》、《大盗五右卫门》和《Metal Gear》!

自《青蛙过河》获得成功后，Konami 有着强烈的创新意识，不断摸索全新的游戏类型。1985 年的街机游戏《一二功夫》( Yie Ar Kung-Fu ) 被日本业界普遍认为是当今格斗游戏的鼻祖，该作率先采用了摇杆 + 拳 / 脚键的格斗游戏标准配置，主角乌龙和 11 名对手有各不相同的武术流派，部分角色还有投掷型武器和“发波”等能力。后来推出的 FC 移植版变成与街机版完全不同的游戏，由于容量较小，它也成为 FC 时代 N 合一卡带中常见的游戏。

Konami 不仅善于游戏类型的创新，而且也是日本游戏厂商中在国际跨界合作方面的先锋。Konami 从 1987 年开始启动多元化经营战略，向着游戏之外的关联行业迈进。Konami 内部成立了品牌管理部门，负责将其知名游戏作品授权给关联行业，同时寻找影视等其他娱乐业的作品，改编为游戏。当时同处大阪的 Konami 与 Capcom 在跨界合作方面明争暗斗，二者都走在了日本业界的前列，Capcom 获得了迪士尼的作品授权，而 Konami 最大的成就是获得了《忍者神龟》的授权。在游戏业的历史上，由影视作品改编的游戏中，最早取得大成功的当属《忍者神龟》。

1980 年代末，《忍者神龟》的旋风席卷美国。到 1989 年，《忍者神龟》的经济规模已经达到 10 亿美元，那一年的奥斯卡颁奖礼上，《忍者神龟》成为万众焦点。Konami 的街机版《忍者神龟》在 1989 年上市，采用当时最流行的清版动作过关游戏类型。全新的 JAMMA+ 街机基板使得游戏画面完美还原了动画版的精髓，4 只忍者龟能力特征鲜明，不同的关卡玩法多种多样。游戏上市后为《忍者神龟》热推波助澜，为开始没落的美国街机业再次注入活力。在巅峰时期，美国 98% 的街机游乐场所都购入了《忍者神龟》，成为史上普及率最高的街机之一。不过同年推出的 FC 版《忍者神龟》是与街机版完全不同的游戏，其类型是平台动



作，日版名为《激龟忍者传》，是一款加入 RPG 要素的独特作品。后来推出的 FC 版《忍者神龟 2》才是街机版一代的移植版，无论是画面还是游戏性都堪称 FC 末期的代表作。

FC 时代 Konami 另外一个不得不提的平台动作游戏经典当然是《恶魔城》。FC 时代的 Konami 经典游戏十有八九是移植自街机，唯独《恶魔城》是为 FC 独身定制的游戏。Konami 不仅热衷于改编影视题材作品，也崇尚于游戏中融入大量电影元素。开发《恶魔城》的过程中，开发人员参考了大量恐怖电影，为游戏营造了哥特式恐怖风格。独特的游戏氛围为它赢得了 1986 年的《FAMICOM 通信》“BEST HIT GAME”图像类大奖。本作的日版是 FC 磁碟机版本，1987 年 5 月在美国推出了卡带版。

游戏史上对电影元素应用得登峰造极的游戏系列也在 1987 年诞生。小岛秀夫的处女作《Metal Gear》于 1987 年 7 月 7 日推出了 MSX 版本，半年后推出 FC 版。《Metal Gear》原本只是一款普通的军事题材动作游戏，因为 MSX2 性能太弱，同屏出现的敌人与子弹数量都非常有限，所以小岛秀夫减少了战斗成分，将“躲避”变成游戏系统的关键，想不到这个无奈的妥协之举竟创造出一种全新的重要游戏类型——潜入类游戏！当时小岛秀夫是 MSX 游戏开发团队的普通员工，FC 移植版交给了 FC 游戏的专门团队，与小岛完全无关。FC 版的潜入方法、敌人配置、地图等都与 MSX 版大不相同，小岛曾在电台节目中半开玩笑地说：“我没参与的 FC 版《Metal Gear》是粪便。”

从影视业获取名作授权的同时，Konami 也将其游戏作品改编为动漫作品，最令人记忆深刻的是“《大盗五右卫门》系列”。1986 年，该系列第一作在 FC 上诞生，是一款类似于《塞尔达传说》的俯视视点动作冒险游戏。不过该系列最著名的一作却是 1990 年推出的《大盗五右卫门外传》，游戏类型变成了 RPG，奠定了今后系列作的各方面基础。迄今，“《大盗五右卫门》系列”已推出了超过 25 部作品，漫画版也有三个版本，电视动画版在 1997~1998 年之间播映，总共 23 集。

# 鼎盛时期

## （1992~1999）

1991 年 6 月，Konami 将公司名从充满点唱机时代色彩的“Konami 工业株式会社”变更为“Konami 株式会社”，Konami 开始向着现代化财阀的方向发展。公司总部逐渐从神户转移到便于进行全球化部署的东京。此后 8 年，Konami 的全球化步伐大大加快，不仅扩大了欧美成熟市场的业务网络，也强化了在亚太地区的发展，先后于香港、新加坡、首尔、上海等地成立分公司。同时 Konami 的博彩机业务全球开花，陆续获得美国各州以及西方各国的批准，Konami 生产的机器成为各地赌场中常见的设备。

当 Konami 集团的业务向着更广阔的范围拓展的同时，作为主营业务的游戏却经历了一段时间的低迷时期。1992 年之后，《街头霸王 II》掀起的格斗游戏大潮吞没了街机业。世界各地的街机厅里，格斗游戏成为吸引人流的新宠，Konami 引以为傲的《忍者神龟》机台被越来越多的格斗游戏所取代。Konami 进行了多方面的努力，首先是获得了更多影视作品的授权，比如获得了《辛普森一家》的街机游戏授权，用最新技术实现游戏画面对动画版的高度还原；Konami 还获得了《X 战警》的授权，制作了一款清版动作过关游戏，可惜反响平平，后来 Konami 搭上的 Marvel Comics 这条线不幸被 Capcom 夺走。Konami 获得授权的影视作品还有《兔宝宝》、《蝙蝠侠》、《异形》、《轰天炮》、《特种部队》……可惜把这些游戏都加起来，也比不上当年的一个《忍者神龟》。

▲《DDR》热潮将Konami推向了辉煌的顶点。

▲Konami神奈川事业所。

面对《街头霸王 II》的步步紧逼，Konami 终于意识到在街机市场上，授权游戏的黄金时代已经过去，《忍者神龟》的辉煌是再也追不回来了。为了对抗《街霸 II》，Konami 针对格斗游戏的特性开发了最新街机基板，开发了自己的格斗游戏《武术冠军》(Martial Champion)，精美的场景、巨大的人物比例、震撼的音效都将 Capcom 的 CPS 系列基板比了下去。然而过大的人物比例反而限制了人物的行动自由，失去了格斗游戏的味道。这款被 Konami 寄予厚望的游戏完全错过了格斗游戏的黄金时代。其实在 1991~1994 年间，Konami 的街机游戏可以说是百花齐放，无论在技术还是玩法创意上都有许多新意，比如有语音指令识别功能的光枪游戏《镭射大入侵》、采用真人实拍技术制作的《轰天炮》等等。可惜 Konami 总是抓不住重点，偏偏就错过了当时最重要的格斗类型与 3D 技术。

在家用机市场上，1992~1994 年间也是

## Konami大事记

东京总部。

**1994年8月：**东京技术中心（现座间分部）于神奈川县座间市开张。

**1994年9月：**科乐美（香港）有限公司（现科乐美数码娱乐有限公司）于香港成立。

**1995年1月：**大阪与神户地区发生震惊世界的阪神大地震，Konami神户大楼被部分摧毁。

**1995年4月：**Konami电脑娱乐大阪株式会社（简称KCEO，后更名为Konami电脑娱乐工作室）与Konami电脑娱乐东京株式会社（简称KCET）成立。

**1995年12月：**Konami音乐娱乐株式会社成立（后更名为Konami多媒体娱乐）。

**1996年4月：**Konami电脑娱乐日本株式会社（简称KCEJ）成立。

**1997年3月：**新游乐业务分公司于神户成立。同月Konam电脑娱乐学校开张（现Konami School）。

**1997年11月：**Konami于新加坡证券交易所上市。

**1998年3月：**Konami开始向澳大利亚出口博彩机元器件。

**1999年6月：**Konami Parlor Entertainmen, Inc.成立，主要销售柏青哥与柏青嫂机。

**1999年9月：**Konami登陆伦敦证券交易所。Konami电脑娱乐大阪株式会社在JASDAQ证券市场登记注册。

**1999年12月：**Konami的官方总部注册地址从神户转移到东京都港区。

**2000年1月：**Konami获得美国内华达州政府批准在拉斯维加斯授权与生产赌博机。

**2000年6月：**科乐美软件（上海）有限公司成立。

**2000年7月：**Konami注资著名玩具公司TAKARA，将其吸收为子公司。

**2000年8月：**Konami电脑娱乐东京株式会社在JASDAQ证券市场登记注册。

**2000年10月：**Konami销售有限公司成立，Konami将其销售部门转到该公司。同月Konami宣布推出其首个金融产品“心跳回忆游戏基金”供玩家购买。同月Konami的赌博机获得美国密西西比州授权。

**2001年2月：**Konami通过TOB收购要约方式收购了PEOPLE CO., LTD.的流通股，将其纳为子公司，后更名为Konami Sports Corporation。

**2001年3月：**Konami Parlor

Konami的彷徨期。在SFC时代，Konami的游戏除了续作还是续作，《忍者神龟》、《魂斗罗》、《恶魔城》、《大盗五右卫门》等主要游戏系列以量产化的攻势高密度推出续作，虽然其中不乏销量与口碑俱佳的名作，但是几乎没有能令人眼前一亮的原创新作诞生。

1995年1月，阪神大地震摧毁了Konami的神户总部，却也惊醒了这家迷走中的关西名门。1995年4月，处于低谷中的Konami痛定思痛，决定对公司结构进行彻底改革。旗下的游戏开发部门被划分为KCET、KCEJ、KCEO等多家分公司，这些分公司有相对独立的经营权，对于原创新作企划可以不经过最高层，自行评估决定。Konami希望通过此举为游戏开发人员创造自由创新的环境，促进原创新作的诞生。同时32位机的纷至沓来为Konami打造原创品牌创造了最好的机会。当时Konami的SFC游戏销售状况不佳，仓库里有大量卡带积压，这些成本高昂的游戏卡带给Konami造成了巨大的损失。Konami相信成本低廉、生产便利的CD-ROM才是游戏产业的未来，所以决定放弃任天堂，支持PS和SS。1994年底，Konami在PS和SS首发期间都有对应的作品推出。

在PS时代，CD-ROM的大容量为游戏开发者们解开了身上的枷锁。追求电影般影音享受的游戏开始成为新的主流，对电影元素的把握颇有经验的Konami如鱼得水。重金打造的《潜龙谍影》是Konami步入新时代的标志，《寂静岭》也开创了恐怖新流派。这一时期的Konami顺风顺水，在各主要类型上皆有斩获，《实况职棒》与《胜利十一人》强势占领了日本两大最流行的体育运动；以《DDR》为标志的音乐游戏风暴为Konami带来了最丰厚的利润，不仅再次成为街机业超级巨星，而且家用机版的销量也非常惊人，还带动了跳舞毯的流行；甚至在Konami较为薄弱的RPG类型上，也诞生了《幻想水浒传》这个备受尊敬的经典系列。到1999年，全方位均衡发展的Konami正式坐上了日本首席第三方游戏软件商的宝座。这一年，Konami仅在日本的PS游戏销量就达到852万套，超过了SCE第一方和Square，高居第一名。全日本所有的游戏厂商中，只有任天堂的游戏销量高于Konami。凭借其日益提升的国际影响力，Konami于1999年9月登陆伦敦证券交易所，至此成为日本惟一一家在美日欧三大证交所全面上市的第三方游戏软件商。

## KCES——体育精英

Konami电脑娱乐工作室（KCES）是Konami多家工作室的总称，包括“西部工作室”（KCE大阪）、KCE神户、KCE札幌、KCE横滨和KCE名古屋。在1995年1月的阪神大地震之后，Konami神户开发部率先实施子会社化，紧接着大阪工作室也变成了子会社，即KCEO。在PS时代，游戏的制作规模大大提高，Konami对游戏开发人才的需求大增，几乎每时每刻都在招募新人。除了大阪、东京、神户这三大开发中心外，Konami还在札幌、横滨和名古屋设立了工作室，札幌工作室主要负责“《筋肉番付》系列”，横滨工作室负责的是《流行音乐》、《狂热节拍》等音乐游戏的家用机移植版。作为主力的KCE大阪，以开发各种体育游戏为主，最重要的是“《实况职棒》系列”，此外也偶尔帮忙做一些重要作品的移植版，如任天堂系主机上的《恶魔城》和《心跳回忆》移植作品。

KCE大阪对Konami来说最大的贡献，也许是创造了“《胜利十一人》系列”。早在1991年，Konami就在FC上推出了自己的第一款家用机足球游戏《Konami Hyper Soccer》，之后主力发展棒球游戏，直到1994年11月11日，作为KCEO前身的Konami大阪工作室推出了SFC的《实况世界足球 完美足球队》。在此之前，市面上的足球游戏都是采用卡通风格，而《实况足球》不仅使用了真人比例，而且可以看到球员衣服上的数字，动作也相当真实，甚至还有评论员的实时比赛解说，这在当时堪称是划时代的系统。本作被认为是SFC时代的最强足球游戏，可惜当时SFC玩家都沉浸在RPG大作的幻想世界之中，对足球游戏缺乏兴趣。《实况》的辉煌注定要交给PS时代。

KCES负责的另外一个重要系列是《大盗五右卫门》。由于作品大多立足日本本土，KCES对于其他国家的玩家来说比较缺乏存在感。

## KCET——文武全才

1995年4月，KCE大阪成立的同时，Konami在东京千代田区神田神保町成立了KCE东京。作为Konami重点发展的工作室，

□胜利十一人

□心跳回忆

KCET初成立就承接了几个重要的游戏系列，包括老牌的“《宇宙巡航机》系列”。不过KCET更重要的任务是开发更适合当今业界新潮流的全新作品。从1994年8月Konami东京技术中心成立，东京工作室的目标就很明确：研发最新3D技术，开发PS游戏！

1995年7月，KCET开发的《J联盟实况足球 胜利十一人》发售，面向世界足球的《世界足球 胜利十一人》在半年后发售。3D的画面、真实的物理特性、简单有效的操作系统，为3D时代的足球游戏树立了标杆。此后KCET对《WE》不断改良，到1998年，借法国世界杯的东风，加上《WE3》在操作与战术性等方面的全面进化，以及当时PS无可匹敌的销售气势，《WE》始露霸者风范，销量超过75万套，正式成为日本的国民级足球游戏。之后不久推出的《WE3最终版》，对应SCE新推出的DualShock手柄，支持类比摇杆操作，使球员的移动操作更加细腻逼真，游戏销量超过36万套。就这样，《WE3》总计销量超过百万，Konami的又一棵摇钱树诞生了。

1994年5月，Konami在PC-E主机上推出了他们的最后一款游戏。当时几乎已退出市场的PC-E充斥着大量打擦边球的美少女游戏，因为制作质量粗糙而受到玩家的蔑视。Konami的一支小队伍将他们积累的PC-E开发技术全面应用，开发了《心跳回忆》。当时

■幻想水浒传

玩家与游戏评论家们都对此非常不解。但是当游戏发售后，人们发现这款不打擦边球的纯爱型恋爱 AVG 出人意料地好玩。著名游戏评论家岩崎启真在《电击 PC Engine》杂志中打出了 95 分的高评价，在网络论坛上引发激烈讨论，接着产生口耳相传效应，本来产量极低的《心跳回忆》数次增产，长期处于品薄状态。这款意外大热销的黑马游戏让 Konami 高层大为惊喜，恰逢当时 Konami 开始进行内部机构改革，于是将《心跳回忆》的各平台版本分别派给几家分公司，神户工作室负责 GB 版，大阪工作室负责 SFC 版，而最重要的 PS 和 SS 版都交给了 KCET。1995 年 10 月 13 日发售的 PS 版《心跳回忆 永远和你在一起》创造了游戏历史上最火爆的一次恋爱 AVG 热潮，藤崎诗织几乎成为全民女友，“传说之树下的告白”成为中学校园里青春期少年们的心跳话题。游戏的各机种累计销量超过 100 万套，是恋爱 AVG 史上的最高记录，至今未被打破。与之关联的周边产品销售额超过 100 亿日元，也是 Konami 有史以来的周边销售额最高记录。由于 PS/SS 版是销售主力，此后《心跳回忆》成为 KCET 的旗下品牌。

KCET 成立时，RPG 是日本的绝对主流游戏类型。当时 SFC 仍是普及度最高的机种，SFC 末期 RPG 超大作争奇斗艳的盛况让 Konami 意识到打造 RPG 品牌的重要性，这一重要任务交给了 KCET。《幻想水浒传》于 1995 年圣诞黄金商季发售，虽然 16.5 万套的销量在当时而言确实有些低，但大胆的“108 星”设定获得强烈好评。3 年后发售的续作以其充实的剧情、丰富的要素、大量角色的精彩人物刻画而获得绝赞，游戏销量达到 37.4 万套，后来《电击 PlayStation》的读者人气 TOP20 排名中，本作以“最强催泪弹”的身分排名第二。

1999 年 1 月，《寂静岭》的诞生再次证明 KCET 是一个在所有游戏类型上都能做出佳绩的文武全才。《寂静岭》的开发团队内部称号为“Team Silent”，这原本是一群失意人的组合，他们因为在其他项目上的失败而产生离开 Konami 的念头。渗透于游戏中的抑郁氛围也许就是融入了他们的苦闷心情。Team Silent 并未采用《生化危机》之后大流行的静态背景 CG 贴图，而是使用了全 3D 的画面，并以浓雾掩饰 PS 3D 性能的不足，结果不仅有出色的视觉效果，更增添了强烈的恐怖氛围。在 1999 年，已无法从《生化危机 3》身上感受到恐怖的玩家们，差点被《寂静岭》吓得尿裤子。据称当时 Konami 为《寂静岭》投入的预算只有 300~500 万美元，结果全球销量突破 200 万，成为《生化危机》之后最成功的恐怖游戏。

KCET 在 PS 时代取得的最高商业成就当属《DDR》。1996 年底，SCE 推出的《啪啦啪啦啪》销量超过百万，在日本掀起了音乐游戏热潮。Konami 看到了新商机的出现，于是成立了一个游戏音乐部门“GMD”，不久就推出了他们的第一款街机音乐游戏——《狂热节拍》(Beatmania)！让玩家的身体跟着音乐一起律动，肾上腺素随着画面中的分数不断飙升——Konami 的音乐游戏引爆了玩家的游戏激情，将街机厅变成了表演舞台，并吸引了许多从来不玩游戏的年轻人。由于音乐游戏的流行，Konami 的 2008 年经营利润暴增 2.6 倍，GMD 成为一个独立的部门，更名为 BEMANI。但是音乐游戏热潮的关键之作并非《狂热节拍》，而是 1998 年 11 月诞生的《劲舞革命》(DDR)。《DDR》将音乐游戏的节奏快感与表演特性发挥到极致，将这样一个大街机机台往店里一摆，本身就是一个能招揽人流的活广告。那些怕自己跳不好贻笑大方、或者玩得不够尽兴的玩家们，纷纷购买家用机版在家中练习。KCET 负责开发的《DDR》家用机版集结了 Konami 内部的大部分音乐创作人，并专门设计了能重现街机版乐趣的跳舞毯。于是在 1999 年，跳舞毯成为业界最畅销的游戏周边，而音乐类游戏占到了当年日本游戏软件市场 15% 的份额。

■寂静岭

## KCEJ——超级巨星

1996 年 4 月 1 日，小岛秀夫所属的 KCE 大阪开发第五部独立，更名为 Konami 电脑娱乐日本(KCEJ)，办公地点搬到东京惠比寿 Garden Place 大厦。在 Konami 内部，KCEJ 向来被称为“小岛组”。将其从 KCEO 分离出来的理由，是因为 1995 年 1 月发生阪神大地震之后，Konami 有意将关西的神户、大阪等工作室的部分开发团队搬迁到东部。小岛秀夫从 1994 年开始启动《Metal Gear 3》的开发计划，因为之前两作的成功合作，原本 Konami 准备继续支持松下，在其 3DO 主机上推出《Metal Gear 3》。然而阪神大地震的发生使该项目暂时中止。1996 年，Konami 从震灾中恢复过来之后，开始重启《Metal Gear 3》。但当时 3DO 大势已去，而 PS 的优势地位明显，于是游戏平台转移为 PS，并更名为《Metal Gear Solid》。1996 年的首届东京游戏展期间，Konami 公布了本作的第一支预告片。

与同样位于东京的 KCET 一样，KCEJ 也是

## Konami大事记

Entertainment生产的柏青嫂获得了日本罪案预防协会的特许经营权。

**2001年4月：** Konami收购Naps Co., Ltd.为全资子公司，后更名为Konami Sports Life Corporation。

**2001年8月：** Konami注资收购Hudson大部分股权，掌握其经营控制权。

**2001年10月：** Konami Mobile Online有限公司成立（后更名为Konami Online）。

**2002年1月：** Konami注资收购元气游戏开发公司大部分股权，掌握其经营控制权。

**2002年2月：** Konami电脑娱乐日本株式会社在JASDAQ证券市场登记注册。同月Konami收购日本大荣奥运俱乐部，将其更名为Konami奥运俱乐部公司。

**2002年3月：** Konami Sports首家门店在东京大手町开张，店名为GRANCISE。

**2002年9月：** Konami股票登陆纽约证券交易所。

**2003年2月：** 为庆祝公司成立30周年，Konami采用了新LOGO标志。

**2003年10月：** Konami的股票被日经225指数指定为成分股之一，表明其在日本股市中的重要地位。同月Konami of America, Inc.更名为Konami Digital Entertainment, Inc.

**2005年3月：** 元气公司因经营不善被Konami解散。

**2005年4月：** 全面的机构重组启动，KCES、KCET、KCEJ等分公司合并，游戏业务统合为一个整体。同时业务按照地区进行划分。另外，Konami卖掉了持有的全部Takara股份，同时增持Hudson的股份。

**2005年10月：** Konami物流及服务有限公司成立（现Konami制造及服务有限公司）。

**2006年3月：** Konami将包括游戏在内的数字娱乐事业全部转移到旗下的Konami数字娱乐有限公司（KDE），Konami本社成为一家纯粹的控股公司，旗下分为数字娱乐、健康服务、博彩三大事业。

**2007年5月：** 集团总部转移到东京都港区赤坂的东京Midtown。

**2008年3月：** 收购东京电力运营的健身俱乐部Sportsplex Japan。

**2011年4月：** 将Hudson收购为全资子公司。

Konami 的先端技术探索部队，小岛秀夫的目标是使用业界最强的 3D 技术制作出“史上最强的 PS 游戏”。游戏在 1997 年 E3 展上面向全球公布后引起轰动，在众多由静态 CG 背景构成的 PS 大作中，全即时演算的《MGS》不仅没有在画面的精美程度上吃亏，而且因为自由的镜头处理而具备强烈电影感。在美国这个热爱电影的国度里特别讨巧。小岛秀夫原本对《MGS》的期望销量是 100 万套，由于在 E3 上获得的反响强烈，Konami 斥资 800 万美元进行宣传造势。游戏于 1998 年 9 月 3 日发售，最终销量超过 600 万套，成为 Konami 有史以来最畅销的游戏。由于在当时的宣传活动与电视广告中频频露面，小岛秀夫从此一举成名，成为日本知名度最高的游戏制作人之一，小岛组也因而成为 Konami 的超级巨星，KCEJ 成为 Konami 旗下全球知名度最高的分公司。

由于 KCEJ 知名度的提升，1998 年 Konami 将其“Konami Computer Games 青山”工作室（主要负责《心跳回忆》、《幻想水浒传》等游戏的 PC 版移植）并入到 KCEJ。1999 年又将 KCE 新宿并入 KCEJ。此后在 KCEJ 内部形成了以原新宿工作室为主的 KCEJ EAST 和小岛组为主的 KCEJ WEST 两大事业部体制。KCEJ EAST 虽然本身知名度并不高，但他们负责的“《游戏王》系列”当时的商业价值绝不比《MGS》低。当时以《口袋妖怪》为代表的集换卡牌游戏风靡日本，KCEJ EAST 根据高桥和希创作的同名漫画制作了游戏版，采取与《口袋妖怪》类似的经营模式，以动画、卡牌、游戏相辅相成，成为当时仅次于《口袋妖怪》的集换类作品。游戏版《游戏王》衍生出多个分支系列，推出频率极高，短短 6 年时间系列总销量即突破 1750 万套。

由于 KCEJ 和 KCET 大作频发，Konami 游戏开发主力东移的格局已十分明显。到 1999 年 12 月，Konami 将其总部注册地址从神户转到了东京都港区。新千年即将到来之时，Konami 已经为国际财团的新时代做好了准备。

# 财团时代（2000~2011）

“收购”是 21 世纪 Konami 的关键词。自从登上日本首席第三方宝座，资金充裕的 Konami 遏制不住扩张的欲望，商业触手继续伸向其他行业的同时，Konami 在游戏业的吞并行动也全面展开。2000 年 7 月，Konami 收购了日本著名玩具公司 Takara 的 843 万股股票，耗资 33.7 亿日元。有“玩具之神”之称的 Takara 社长佐藤安太表示是 Takara 主动向 Konami 提出资金提携请求，Konami 方面也表示这次注资入股完全是商业投资行为，他们对于 Takara 的管理权没有兴趣。Konami 曾通过《心跳回忆》关联产品获得可观收入，《DDR》热潮中跳舞毯等周边产品也赚得盘满钵满，强化玩具事业有助于其形成更完善的游戏产品链。此后 Konami 多次增持 Takara 股票，但始终未占据其控制权，最终放手让 Takara 与 Tomy 合并。

▲美国的Konami总部大楼。

与本世纪初日本其他第三方掀起的合并热潮不同，Konami 的并购行动主要是出于投资目的，而不是所谓的互补长短。2001 年 Hudson 因债务缠身而上市融资，Konami 随即在公开市场上大量买进 Hudson 股票，很快成为 Hudson 的最大股东。Konami 对这家位于札幌的老牌游戏公司非常欣赏，当年 Hudson 曾是 FC 阵营的第一猛将，地位比 Konami 还高，而且 Konami 也是 Hudson 推出的 PC-E 主机的忠实支持者。Konami 相信只要对 Hudson 施以援助，今后定将在其强势复苏后获得丰厚回报。为此 Konami 向 Hudson 提供了 50 亿日元的游戏开发资金，并在之后不断提高持股比例，到 2005 年获得了超过 50% 的股权。Konami 还将其札幌工作室并入 Hudson，为其补充了人才与发行渠道。可惜技术力低下的 Hudson 直到如今也没有翻身。Konami 曾趁 Hudson 业绩不佳、股价大跌之时两次进行“抄底”，结果都抄到了半山腰上，Hudson 的股价一直在跌。到今年初，Konami 不得不将其解散，10 年的投资到最后还是打了水漂。

2002 年初，Konami 开始向另一家小开发商下手。一直小本经营的元气（Genki）因无法适应 PS2 时代的高成本而陷入困境，Konami 于 1 月末向元气注资 3.15 亿日元，获得 37% 的股份。元气用这笔钱继续开发《首都高 Battle》、《湾岸午夜》等赛车游戏系列，却最终无法避免在游戏历史舞台中消失的命运。

相比在游戏产业的收购行动，Konami 在体育产业的并购行动要顺利许多。实际上，在 21 世纪 Konami 发展最顺利的事业并非游戏，而是体育。从 2001 年开始，Konami 相继收购 People、Naps 等公司，以惊人的速度不断开办新健身俱乐部，成为日本健身行业的龙头企业之一。由于健身事业的蓬勃发展，Konami 在 2002 年被评为日本“前 300 大绩优企业”第 13 名，是游戏企业中的最高名次，远高于传统绩优股任天堂（164 名）。

进入 21 世纪后，Konami 的创新精神有所退步，不再像 PS 时代那样不断有令人惊喜的原创新作推出，而是像 SFC 时代那样以续作为主。不过随着公司规模的扩大，每年 Konami 推出的游戏数量大大增加。2002 年，Konam 在 TGS 展同时展出 80 款游戏，超大的展区霸气十足。同年 Konami 营业额超过 2500 亿日元，年游戏出货量连续两次突破 2000 万套，正式超越任天堂，成为游戏软件之王。Konami 在街机领域的实力也因为音乐类游戏的持续火爆而稳如泰山，在街机杂志《Arcadia》的读者票选中被评为“最受欢

迎厂商”。《MGS》、《WE》等家用机主力大作的销量也在增加。Konami 针对欧洲市场对《WE》进行改造，以《PES》之名打入这个全球最大的足球市场，成功掳获数百万欧洲球迷，与 EA 的《FIFA》形成抗衡之势，逐渐成为 Konami 最畅销的游戏系列，具备了单作各机种总销量超过 700 万套的实力。2003 年 2 月，Konami 为庆祝公司成立 30 周年而宣布启用新公司 LOGO，鲜红的色彩代表“Konami 之红”，表示“创造力”与“创新性”。在新闻发布会中，Konami 宣布今后的目标是“成为全球软件之王”！

21 世纪之后的 Konami，财团色彩日浓，其企业文化与 EA 等欧美财团颇为相似。推动 Konami 发展的不再是游戏开发团队的创新，而是企业财团的逐利本性。2000 年 10 月，Konami 将销售事务从旗下各发行品牌剥离，成立 Konami 销售公司专门负责集团各产品的经营与销售。游戏项目的启动与审核更多地依赖专业市场调查的结果，但这往往导致续作泛滥，原创新作很难被通过。Konami 也进行了独特的经营创新，比如推出“心跳回忆基金”，让玩家变成游戏的投资者，用忠实粉丝们购买基金的钱开发《心跳回忆》新作，事实上相当于将投资风险转嫁给玩家。这应该是游戏历史上首个面向公众发售的游戏开发基金，创意虽好，实际上却无法推广。

2003 年之后，日本业界掀起大型并购风，Square Enix、NBGI、Sega Sammy 相继成立，Konami 的龙头地位不保。2005 年 4 月，Konami 再次进行机构重组，KCET、KCEJ 等分公司重新合并，游戏业务再次成为一个统一经营的整体，即“Konami 数字娱乐有限公司”。这是 Konami 以内部合并对抗竞争对手互相合并的对策，目标是进行更好的资源整合，应对次世代游戏更大的制作规模。可惜的是，Konami 没有抓住次世代到来的机会创造新品牌，导致其在高清时代里能拿出手的只剩下《MGS》和《PES》。前者的开发周期不断延长，后者因《FIFA》的不断进化而节节败退。不过凭借非游戏业务的出色表现，上个财年 Konami 仍然有超过 2500 亿日元的营业收入，以及超过 140 亿日元的净利润。比起因为游戏产业的萎缩而巨额亏损的其他厂商，Konami 的表现算是相当不错。但是对于所有热爱 Konami 的玩家们，我们更希望看到的是 FC 与 PS 时代充满创造力的 Konami，在业界面临困境时，曾经身为业界龙头的 Konami 应该做的不是全身而退，而是带头前进，走出困境。正如其公司标志那鲜艳的“Konami 之红”，理应以鲜活的创新继续向“全球软件之王”的目标前进！



## 顺利的国际化之路

▲位于东京六本木群峰大楼内的Kojima Productions。

也许是因为大阪人比较豪放的性格特点，同样起源于大阪的 Konami 与 Capcom 总是能做出更吸引欧美玩家的游戏，成为日本游戏厂商中“西化”最成功的两家厂商。

21 世纪的 Konami，是小岛秀夫的天下。2000 年的 E3 展，小岛秀夫高调登台，一段震撼的《潜龙谍影 2》即时演算预告片震惊业界，为 Konami 和 PS2 赢得无数荣耀。从此小岛组成为业界尖端技术的代表。《潜龙谍影 2》是 Konami 历史上最受关注的游戏，也是最具传奇色彩的游戏。小岛秀夫瞒着全世界将斯内克换成了雷电，又因遭遇 911 而延期，并删除世贸大厦等内容……从公布到发售后，连续两届 E3 获得无数大奖的《MGS2》可谓话题不断，

▲Kojima Productions是Konami未来的希望。

▲《PES》才是Konami真正最赚钱的游戏系列。

最终销量超过 700 万套，成为 PS2 时代最畅销的日系游戏（《GT 赛车》除外）。因为小岛组的重要地位，在 2005 年的 Konami 机构改革中，小岛组并未被并入 KDE，而是独立成为“Kojima Productions”，公司位于富丽堂皇的东京六本木群峰大楼。Kojima Productions 在成立之后就不断扩张，以开发《MGS4》需要大量人手为契机，员工数量很快从 100 人增加到 200 人，而小岛秀夫本人也成为了 Konami 董事会的一员，拥有对公司重大决策的投票权。

小岛秀夫本人热爱好莱坞电影，喜欢《求生之路》、《黑色洛城》等美式游戏，自 Kojima Productions 成立以来，他一直在向西方看齐。Kojima Productions 内部招聘了不少欧美的游戏开发者，小岛秀夫本人也经常访问欧美的著名游戏开发商，吸取 FPS 等游戏类型的制作经验，曾陆续拜访了 Guerrilla Games、Infinity Ward 等 FPS 名门。小岛秀夫还尝试了由日本总部监制、欧美团队开发的游戏制作模式，由此诞生的《恶魔城 暗影之王》虽然谈不上成功，但在技术方面可圈可点，也曾被 GameTrailers 网站评为“2010 年最期待游戏”第七名，最终累计近 90 万的销量已是近年来《恶魔城》的最好成绩。《潜龙谍影 4》更是高清主机上销量最高的第三方独占游戏，也是高清主机上日系作品中评分最高的游戏。

《MGS》为 Konami 赢得的是良好的口碑和高度的业界关注，但是三四年一作的发售周期注定其无法成为 Konami 稳定的经济来源。近年来 Konami 真正的顶梁柱是“《职业进化足球（PES）》系列”。2005 年，Konami 将《胜利十一人 5》改造成《职业进化足球》，打入欧洲足球重镇。由于 EA 以巨额授权费长期买断 FIFA 的独家授权，名不正言不顺的《PES》最初在欧洲的发展并不顺利。但是缺乏竞争对手的《FIFA》常年养尊处优，当欧洲人发现来自日本的《PES》似乎更能抓住足球运动的精髓，《PES》的市场份

▶Fox Engine制作出来的游戏画面惊人。

额开始逐渐提升。到了《PES 2007》，销量已经超过 600 万套，其中老当益壮的 PS2 版就有超过 400 万套的销量。虽然《PES》的销量一直在《FIFA》之下，不过由于 Konami 支付的授权费比 EA 少得多，所以在销售利润方面，《PES》不见得比《FIFA》少。不过这几年《FIFA》的质量有了很大的改进，《PES》却给人以“正在走下坡路”的感觉。去年《FIFA 2011》销量突破千万，而《PES 2011》销量从《PES 2010》的 570 万大幅降低到 400 万。因此从去年开始，Konami 对《PES》的开发团队进行彻底改革，今年的《PES 2012》被寄予厚望。

虽然拥有令日本业界骄傲的《MGS》和《PES》，除此之外 Konami 的其他游戏系列目前可以用“一片萧条”来形容。目前 Konami 在日本国内的市场份额正处于历史低点，试图重现《心跳回忆》辉煌的《Love Plus》虽说反响不错，但销量没有太大的突破。Konami 正寄望于 Kojima Productions 为其创造更多一线品牌，最新作原本有望于今年 E3 展公布，但是因未知原因而临时取消了展出计划，小岛秀夫在微薄中透露“一年多的努力付诸东流”，个中缘由令人担忧。不过今年 E3 展 Konami 公布的 Fox 引擎令人期待，这至少证明了 Konami 与欧美顶尖开发商拼技术的决心，小岛秀夫的新作就是使用该引擎制作，影像中的森林场景画面非常惊人，而且表现出与小岛秀夫以往作品完全不同的游戏风格。开发《MGS》之外的大作是小岛秀夫自《MGS2》以来等待了 10 年的夙愿，但愿在今年的 TGS 展上，他能为我们掀开此作的神秘面纱。

# KONAMI和它的六个灵魂元素

在我们当中，曾经有多少人平生第一次拿起手柄、坐在游戏机前、盯着电视时，映入眼帘的是这个logo。
在我们当中，曾经有多少人左摇右摆是因为一个跳起来会变成球的小人儿要躲避子弹。
在我们当中，曾经有多少人目瞪口呆是因为一名头系发带的男子从水中悄然钻出。
在我们当中，曾经有多少人傻傻地笑是因为一位红头发的女孩子羞涩表白。
在我们当中，曾经有多少人彻夜不眠是因为一位白发的贵公子要在城堡中不断探寻。
在我们当中，曾经有多少人斗志昂扬是因为一脚射门让身旁的挑战者眉头紧锁。
在我们当中，曾经有多少人忽悲忽喜是因为一段旋律让电视中闪耀的画面如泣如诉。

# 一 属于Konami的时代

◎ 纱迦

国外媒体曾经搞过很多次 FC 史上最佳游戏调查，在这些调查中排名靠前的游戏几乎都是《马里奥》、《塞尔达》这些任天堂的游戏。不过如果在中国也搞这么一个调查，那么将任天堂取而代之的将会是 Konami。尽管 FC 是任天堂推出的，但在中国，整个 FC 时代是属于 Konami 的。Konami 用高质量的游戏深深地打动了中国玩家，其影响一直流传到 21 世纪的今天。回顾 Konami 在 FC 时代推出的作品，你会发现——居然全是精品！

## 初次接触

1985 年，Konami 正式以第三方身分为 FC 开发游戏。FC 时代早期的游戏限于技术力的限制，只能制作一些低容量、变化少的游戏。Konami 参入 FC 的前两部作品是《功夫》和《南极大冒险》，两款游戏均于 1985 年 4 月 22 日发售。《功夫》改编自同名街机游戏，街机版原有 11 名角色，在 FC 版里被删至王、陶、陈、郎、穆五人。尽管如此，游戏仍然以其独特的玩法大受好评，直到今天仍有人将其视为格斗游戏的始祖。《南极大冒险》则是原 MSX 上的一款教育软件，FC 版是人气最高的一作，玩家要操纵可爱的企鹅奔向各国的南极站，值得一提的是吃下闪光旗子之后企鹅还会获得类似《哆啦 A 梦》里竹蜻蜓的能力。

到了 1986 年，Konami 强大的研发实力显露无遗。在这一年里，涌现出了《兵蜂》、《宇宙巡航机》、《五右卫门》这些经典作品。而从 1986 年开始，FC 开始走入中国的大城市，而雅达利已经逐渐退出中国市场。相信大部分玩家都是通过游戏室接触到了 Konami 游戏。这个时候很少会有人会记住这个公司，但 Konami 缔造的经典将长久地留在玩家的记忆之中。

早期的 Konami 游戏便以素质而见长，在 FC 诞生的前三年里，可以同屏双打的游戏有如凤毛麟角。而 1986 年 1 月 4 日发售的《兵蜂》不但实现了同屏双打，而且还有合体技的设定，给玩家留下了极为深刻的印象。3 个月后发售的《宇宙巡航机》更是以超高的移植度而著称，FC 版不但有 7 个完全不同的关卡，而且还有以 KONAMI 这 6 个字母表示的 6 周目的设定。可以说从 1986 年开始，Konami 便已经成为了当时第三方中的佼佼者。

Konami 游戏受玩家欢迎的因素还在于音乐。无论是《南极大冒险》中的溜冰圆舞曲，还是《功夫》、《兵蜂》等作品的原创音乐，都给玩家留下了极为深刻的印象，相信老玩家一定是张嘴即来。出色的音乐也让 FC 在家长那里挣到了不少印象分，在“电子海洛因”这个名词被发明之前，当时确实有不少家长是出于“陶冶情操”这个目的来为孩子购买 FC 的，Konami 功不可没。

## 老四强传奇

Konami 能够成为中国玩家心目中的神级公司，最大的功劳毫无疑问要归功于老四强。老四强是指《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》、《绿色兵团》、《赤色要塞》。老四强这个说法产生的原因已不可考，不过肯定与当初流行的一盘收录这 4 个游戏的 4 合 1 游戏卡有莫大的关联。平心而论，这 4 个游戏并不能代表 Konami 在 FC 时代的最高水平，从销量上来说差得更远，只能说老四强是在特定历史条件下的特殊产物。不过这 4 款游戏的素质之高是无庸置疑的，也拥有很多共通点。

### 绿色兵团

老四强中最早登场的是 1987 年 4 月 10 日发售的《绿色兵团》。本作事实上是一款 FC 磁碟机游戏，国内玩家能够用 FC 玩到是因为当年秋天推出的美版是 FC 的，美版的

标题也从《GREEN BERET》（绿色贝雷帽）变成了《Rush'n Attack》。本作包含有很强的冷战思维，里面登场的敌方势力兵器多为苏式装备，就连 Rush'n Attack 这个标题也是从 Russian Attack 变过来的。和美版相比，日版增加了地道的设定，用特殊武器破坏地面的入口之后就可以进入地道。另外在日版中单打时如果不幸阵亡的话会当场复活，而美版单打时阵亡就会退回检查点了。

### 沙罗曼蛇

如今我们已经知道这个名字来源于火蜥蜴 SALAMANDER，不过在当时估计没有人能够理解，日本玩家也不是人人都能明白的。本作是“《宇宙巡航机》系列”的分支，和 FC 版《宇宙巡航机》相比，增加了同屏双打的设定，另外还有纵向射击关卡。游戏的难度在老四强中是最高的，其结局会随玩家接关次数而有 3 种变化，当时在国内知道的人极少。本作的美版名为《LIFE FORCE》，后来又被逆移植回日本，这一版本在武器设定和音乐方面有所改变。

值得一提的是，90 年代初期国内曾经出现过一本山寨攻略本，上面注明了本作中出现过的敌人名字，不过全是类似于“艾安梅登”、“扎布 2”这样的不明文字。很多年后我们醒悟了：这必然是根据日文假名的读音直接翻译过来的……

### 赤色要塞

本作同样是街机移植作，不过改动也是老四强中最大的。原街机版只有最后一关有 BOSS，而 FC 版不但每关都有 BOSS，而且最后一关还会追加原创 BOSS。本作共有 3 个名字，日版名为《特殊部队ジャッカル》，美版名为《Top Gunner》，欧版名为《Jackal》。而《赤色要塞》这个名字来自于最后登场的 FC 磁碟机版，其原名是《最后命令 赤色要塞》。

本作同样有着卡带版和磁碟版的区别，因此也出现了 5 关版和 6 关版这两个不同的版本。6 关版不但追加了第一关，而且每关移动范围也比 5 关版要大得多。这两个版本在国内都能见到。

《赤色要塞》的魅力在于用炸弹轰击特定

地点时会出现奖励道具，包括奖命和无敌，因此当时笔者曾经和朋友配合，将游戏里每一寸土地都用炸弹犁了一遍。

**魂斗罗**

老四强，乃至所有 Konami 游戏之中，国人最熟悉的作品，想必就是《魂斗罗》了。游戏同样改编自街机版，不过比起街机版的一气呵成，明显是 FC 版的 8 大关设定更加经典。本作的日版卡带加入了 Konami 当时的新技术 VRC2 芯片，而后来的美版没有采用这一技术，因此游戏内容有着不同程度的缩水，如无片头动画、第一关树叶不会动等等。由于游戏内容区别不大，D 版商出于降低成本的考虑多选择美版，这使得后来日版在国内渐渐成为传说。本作的欧版更是被大幅修改，所有人类角色都被改为机器人，不过这一版本在国内基本上是看不到。

有关《魂斗罗》的传说相当多，最有名的当属“水下八关”，可以说是困扰了整整一代玩家。在众多传说中也有一些是真实存在的，例如第 6 关最后的变形人、利用 2P 手柄实现脚部开枪等等。

如今这老四强里，只有《魂斗罗》还能经常看到续作，最新作《铁血兵团 逆袭》刚刚于今年上半年登场。《绿色兵团》今年也以下载游戏的形式推出了续作。《沙罗曼蛇》虽然久无动静，但如果算上本家《宇宙巡航机》及其分支，最新作《少女巡航机 X》也曾于今年登场。惟有《赤色要塞》是自 FC 之后再无续作，令人扼腕。

## 创意先锋

光凭老四强并不能铸就 Konami 在中国玩家心目中的崇高地位，层出不穷的 FC 精品游戏才是主要原因。FC 时代的 Konami 就有如一个高明的导演，每次都能带给玩家额外的惊喜。比起很多只知道跟风的第三方来说，Konami 无愧于创意先锋这个称号。

早在 1988 年，Konami 曾推出过一款名为《Mad City》的游戏，这个游戏在国内被翻译成《鳄鱼先生》。除了第一关的沼泽里充满鳄鱼之外，游戏的主人公也酷似《鳄鱼邓迪》。这个游戏一共 9 关，其中有 5 关是横版过关游戏，有两关是赛车游戏，还有两关是射击游戏，而且射击游戏可以选择用手柄打或光枪打。在那个时代拥有如此丰富玩法的游戏可不多见。

而同年登场的《KONAMI 世界》更是 Konami 创意的集中体现。游戏中玩家要扮演科乐美先生和科乐美小姐，在多个 Konami 游戏的世界中冒险。游戏中有五右卫门、西蒙・贝尔蒙特、月风魔等多名 Konami 英雄作为可操作角色登场。游戏的玩法也非常多变，既有普通的 2D 动作关，也有兵蜂式的射击关。本作可以视为大乱斗式游戏的鼻祖，最近几年曾被移植到手机上，为不少老玩家所津津乐道。

从销量来看，“《忍者神龟》系列”是 FC 时代 Konami 最成功的游戏之一。这个系列在 FC 上推出过多部作品，类型多变，很好地体现了 Konami 的创新精神。FC 上的第一作名为《激龟忍者传》并没有照搬大获成功的街机版，而是改成一个带有 RPG 和 AVG 要素的动作游戏。在游戏中玩家需要在城市的各个下水道里穿梭，寻找各种道具以及过关的关键。笔者曾经见过本作的攻略本，32 开大小，多达 64 页，这在 FC 时代是非常罕见的，要知道本作只是一个动作游戏。而系列第二作则变回了街机版的横版过关格斗，该作登陆中国之时正值动画版放映之际，一时间风头无量，其地位不亚于后来《WE》在中国的人气。系列第 3 作继承了第二作的玩法，加入了损耗生命力的必杀技设定，不过最后一滴血可以无限放必杀技，同样有着不低的人气。而到了第 4 作，游戏的玩法又变成了格斗游戏。限于 FC 的机能，《忍者神龟》的格斗版不可能有《街霸 II》那样的素质，但在 FC 上已经算是数一数二的格斗佳作了。

进入 20 世纪 90 年代之后，业界慢慢转向以 MD 和 SFC 为首的 16 位机时代，而此时 FC 在中国大陆正处于鼎盛时期，智力宝、小天才、小霸王等各种机型充斥于市场。尽管业界风向发生了转变，但 Konami 依然在坚持开发 FC 游戏，当然这明显不为了照顾中国玩家，只是因为 FC 在海外的装机量极为可观，作为受益者的中国玩家在 90 年代初期玩到了大量优秀的 FC 末期作品。而此时 Konami 的程序员对于 FC 机能的挖掘已经达到了令人惊讶的地步。

笔者在 FC 上最为推崇的 Konami 游戏——《银河武士》（Zen the Intergalactic Ninja）诞生于 1993 年，这款游戏从各方面来说都堪称是 FC 上最优秀的游戏。众所周知，放大缩小功能是 SFC 的最大卖点，连 MD 都不具备这一特性，而在《银河武士》中 Konami 的程序员用拼接的方法实现这一功能。本作是一款动作游戏，分为 2D 横版和 3D 斜视两种版面。尽管 FC 的手柄仅有 AB 两键，但游戏中配合方向、蓄力等操作可以使出极为繁多的动作。游戏流程充实，难度设定合理，又有很多值得钻研的地方，可惜游戏出得实在太晚，加上原作在国内毫无名气，导致本作在国内乏人问津，实在是可惜。《银河武士》可以被视为 Konami 在 FC 时代的绝唱。

## 难忘小波

Konami 的 LOGO 在历史上一共有 3 次大的变动。早期 Konami 的 LOGO 比较有特色，K 字有一个勾。这个 LOGO 在 1986 年被改掉为橙红两色波形标志外加以斜体书写的 KONAMI 六个字母。这个 LOGO 一直沿用至 1998 年，官方以“安定企业的象征”为由将斜体字改了端庄的正体。Konami 的波形标志从 8 位机、16 位机、32 位机，伴随中国玩家走过了十多年岁月。由于 Konami 游戏在国内过于火爆，使其成为当时少数能在主流媒体上看到的游戏公司。笔者曾在《参考消息》上看到过关于 Konami 的报道，不过当时 Konami 被翻译成了“小波”。Konami 在日语中确实可以写成汉字“小波”，加上两个波形标志，翻译成小波也不能算是毫无根据。不过记得当时很多玩家倒是将那两个波形标志看作了健身用的哑铃。

除了鲜明的标志以外，Konami 游戏还有一个共通特征，那就是标志性的暂停声。今天如果你想向你的朋友推荐一款游戏，你可能要使用很多方法才能如愿。不过在 FC 流行的年代，如果这个游戏是 Konami 推出的，那么你只需要一秒钟就能让你的朋友心服口服，那就是让他听一下游戏的暂停声，比较可惜的是这个传统后来没有坚持下来。

在撰写这篇文章时笔者特意又把 FC 时代 Konami 的全部游戏又查找了一遍，在去掉不适合当时国情的体育游戏和文字游戏后，笔者发现剩下的游戏依然个个都是精品。相信每一个经历过 FC 时代的玩家，都会像笔者这样对 Konami 的游戏有一种与生俱来的敬意，这是因为早在十多年前，Konami 就已经对我们下了“上上下下左右左右 B、A、Start”的魔咒，一生都不会忘记。

# The best is yet to come

▲三个男人一出戏。

◎ 天行者

记得那是小学五年级的一个周末的下午，我跟同学再一次偷偷跑到包机房，跟其他人一起围在电视前看别人玩游戏。当时觉得这个游戏很特别，游戏过程中经常会切换到两个头像互相对话；主角经常声东击西来绕过巡逻的小兵而不干掉他们；射出的子弹能让敌人睡觉，之后主角竟然还能从小兵身上搜出补给品；有一个悬在空中的 BOSS 始终无法干掉，因此玩过这个游戏的人对老板说“你的碟有问题”后就忿忿离去了，我问老板，这游戏叫什么名字啊，老板吐了一口烟，对我说，“燃烧战车”。

这就是我第一次接触《潜龙谍影》系列的情景。

后来通过杂志我才知道，那个不败的 BOSS 叫心理螳螂，把手柄换到 2P 位置就能搞定他了。这个设定就算是以现在的眼光来看都觉得太前卫了，游戏居然还能这样玩。因此我开始慢慢了解这个系列，认识了 Snake，了解了小岛秀夫，迷上了新川洋司的人设。

《潜龙谍影》可以说开创了一种新的游戏方式，因为系列鼓励玩家尽量少开枪、避免杀敌，在当时主流游戏纷纷以杀光敌人再前进的大环境下，这个系列“悄悄地来，开枪的不要”传统真可谓有点“非主流”。说到底，这个系列真正让我着迷的地方，在于每一作都有让我眼前一亮的设定，比如 1 代的心理螳螂战、2 代的狗牌收集、3 代的 The Sorrow 战和 4 代的 Metal Gear 大战等等。这些设定无疑让原本就非常优秀的游戏更加出彩。小岛秀夫是位非常有想法的制作者，他会把自己的想法和意愿在游戏中表达出来，每一作《潜龙谍影》都阐述了他的世界观以及对战争的看法；当然在严肃的游戏主题中也充满了他的各种恶趣味，比如每一作都必有的性感女模特海报和杂志。

对我个人而言，我觉得系列中最优秀的是《潜龙谍影 2 自由之子》。游戏好玩才是最重要的，虽然《潜龙谍影 3 食蛇者》把 The Boss 刻画得极为饱满、《潜龙谍影 4 爱国者之枪》让系列谜团全被解开。但是乐趣远没有《潜龙谍影 2 自由之子》多。虽然这款游戏剧情在玩家看来简直是扯到了一定的境界，并且因为“911 事件”而阉割了不少内容，还启用了一位从未见过的白面小生来作为主角，导致本作受到了不少系列老玩家的抨击，但它在我心目中依然是神作一般地存在，因为这绝对是系列中游戏性最高的一作！游戏的每场 BOSS 战都设计精良，让人印象深刻，比如 Fatman 之战；而且在游戏流程中，我们还可以收集小兵的狗牌，这些狗牌主人的姓名均来自网络上参与征集活动的玩家，相信当玩家们找到刻有自己名字的狗牌时，一定会兴奋地大叫吧。本作的加强版《潜龙谍影 2 实体》更是收录了前作大受好评的 VR 模式以及 BOSS RUSH 模式。前者在前作的基础上继续进化，挑战种类繁多，厚道至极；BOSS RUSH 则是 Konami 的“招牌菜”，连续的 BOSS 战不仅让游戏的挑战性陡然上升，而且上传自己的成绩还能进行全球排名。另外，本作的模特海报数量更可以用海量来形容，一些小彩蛋甚至会直接播放模特的写真影像，不得不佩服小岛先生的恶搞精神啊。

系列发展到第四作，该讲的也都讲完了，Snake 也华丽谢幕了。接下来系列将如何发展呢？再次请出身中“FOX DIE”病毒奄奄一息的 Snake？虽然这是众望所归，但是复出的理由是什么呢？由于科技突飞猛进最终研制出了对抗这种致命病毒的解药并且在 Snake 归西的前一秒钟成功注入他的体内以至于 Snake 不仅痊愈而且还恢复了年轻的容貌？虽然这个理由比《潜龙谍影 2 自由之子》还扯但也不能说完全没可能……明年会推出以不要酷就会死的雷电为主角的新作，但是少了 Snake 和小岛秀夫的加盟，即便游戏再出色也不可能完全复制之前的成功，最好的情况也就是衍生出另一个系列。以目前 Konami 的现状，《潜龙谍影》是主机平台唯数不多的拿得出手的系列了，难道他们忍心看着这颗摇钱树逐渐枯萎而不去浇浇水施施肥让它再次结出黄金果实么？虽然这棵树的主人“放心”地把它交给其他人来照料，但是明年的结果无法让高层满意的话，小岛会顺理成章地再次携手 Snake 归来。今年玩 HD 化，那下一次就能玩复刻，比如年代太过久远，许多玩家都没接触过的讲述 Snake 干掉 Big Boss 的 MSX 版《潜龙谍影》，以及 GB 上的《潜龙谍影 幽灵通天塔》。至于我最关心的游戏方式嘛，除了保证原汁原味的潜入作战以外，请千万不要再在游戏过程中播大段大段的影像来说教了，我需要的是流畅的潜入或者爽快战斗，而不是玩几分钟就被过场打断一次，因为游戏的内涵并不是只能靠无止尽的过场和 CODEC 来表达；另外还得加入一些新的游戏模式，比如阔别已久的 VR 模式 BOSS RUSH 模式，毕竟获得最强称号已经不能满足那些热衷挑战自我的玩家了，而且到时候也许还能看到国内 MGS 达人 endless 的超绝表演。

在我心目中，小岛秀夫、新川洋司和 Snake 是这个系列的代名词，因为系列就像一副中药，而他们都是药材，缺少他们中的任何一人都会如少了一味药一样，“功效”差那么点意思。三人联手打造的《潜龙谍影》才是完美之作，只是这样的新作它还未来到……

# 三 流去的青春与恋爱的回忆

◎ 九兵卫

在那个年代，我们还不知道告白是何种滋味，我们不懂怎样去讨得女孩子们的红颜一笑，更尚未理解爱情的真谛。青春对于我们来说，或许只是和自己有好感的女生面面相觑时那种心跳的感觉，那是我们的中学时代。

1994 年，Konami 的《心跳回忆》在 PCE 平台诞生，而游戏被移植到当时所谓的“次世代”主机 PS 则是一年之后的事情。在当时，“美少女恋爱游戏”这一类型在业界并不被看好,包括 Konami 本身。游戏推出后，在 ACG 领域拥有庞大读者群体的电击系杂志给予了本作极高的评价，这才让玩家对这款游戏产生了兴趣。人气被推高后，由于出货不足和流通等方面的原因，PCE 版的《心跳回忆》在日本各地都出现了断货的情况。K 社为此先后推出了 4 个版本并修正了一些 BUG，游戏的销量在当时所有 PCE 游戏中排名第二。在 PCE、PS、SS、SFC、PC 以及 GB 等多平台上,《心跳回忆》初代的累计销量最终超过了一百万，这个数字至今仍然是任何恋爱游戏都无法企及的高度。

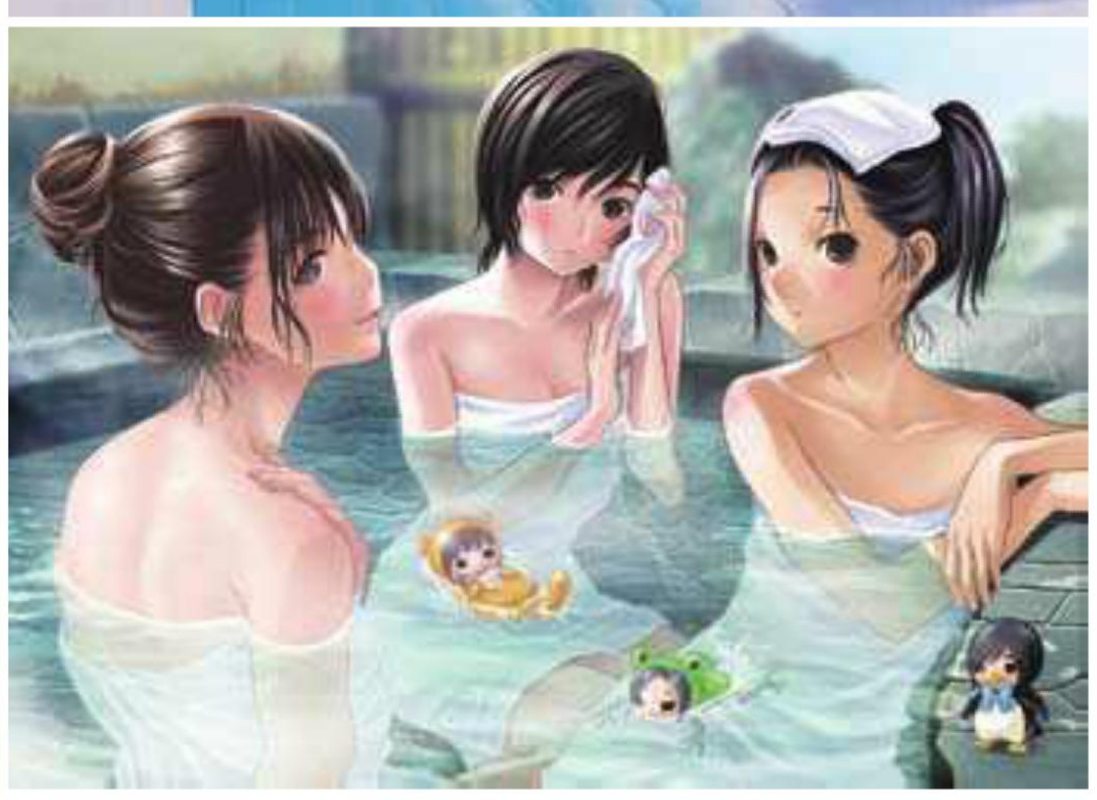
PS 移植版《心跳回忆 forever with you》标志着恋爱游戏黄金时代的开始，CESA 授予该作年度最佳游戏大赏的殊荣。不过由于语言等方面的原因，国内玩家开始接触并喜欢本作大都在中文版推出之后（※ 注 1）。在那个熟悉的春夏秋冬的旋律之下，我们认识了那个对女生情报无所不知的早乙女好雄，我们陪着片桐彩子在购物街挑选她最喜爱的洋装，和朝比奈夕子在街机厅疯玩 UFO 机，我们还信誓旦旦地向优美保证如果约会爽约就口吞银针，我们从伊集院礼堆成小山的情人节礼物中分到第一块巧克力，第一次为镜魅罗途防晒霜，第一次在休学旅行中为了心仪的女生挺身而出，第一次在传说的大树下倾听青梅竹马的藤崎诗织的告白……十多年后，心跳的故事已然一去不返，但每当脑海中浮现 Konami 的经典 LOGO 并回响起那些熟悉的音乐,朦胧的回忆就顿时变得历历在目。青春如故，只是我们的周遭早已物是人非。

2009 年 9 月，“《心跳回忆 Girl's Side》系列”制作人内田明理带来了另一款最初并不被看好的恋爱养成游戏——《Love Plus》，作为 K 社回归恋爱游戏领域的新作,《Love Plus》是一款和《心跳回忆》毫无牵连的原创作品。直到将游戏“打穿”我们才惊愕地发现，这并不是一款教你如何追求女生的传统恋爱游戏，如何和虚拟的女友体会接近真实的恋爱生活才是游戏的本质所在。于是在小小的 NDS 上，我们学会如何通过触摸屏和女友接触并尝试用语言和女友交流，与真实时间同步的虚拟恋爱模糊了时间与空间的界限，在续作《Love Plus》中我们甚至可以和女友外出远游，体验甜蜜的度假生活。

没有如花的佳丽后果任君挑选，没有暧昧的剧情和擦边球的 CG,《Love Plus》仅仅是提供了一种虚拟恋爱的方式。如果是游戏中“朋友部分”的前身来自《心跳回忆》，那么后半部分的“恋人模式”则是 Konami 为恋爱游戏定义的全新概念——让爱相随。每天打开你的 NDS，记得用清晨的第一条短信发去对女友问候，制定好一天的作息计划后，别忘了去翻看日历以确认今天是否是什么特殊的日子。午休时用电话约出女友，你可以在那家常去的餐厅享受温馨的二人午餐。席间和女友聊聊最近喜欢的发型和称谓，细心的她会默默记下你的一言一语。再相敬相爱的恋人也免不了拌嘴和赌气的时候，主动哄对方开心总是比冷战要好。长时间的疏远甚至一个微小的举动都会影响对方的感受，只有最细心的绅士才能让心爱的女友永远欢心。

K 社恋爱游戏的蜕变，就像一个懵懂的青春期少年从最初的羞涩与憧憬，变为如今敢爱敢恨并且能肩负另一半重量的大男孩。如果说“旧・恋爱游戏时代”令我们回味的是那种成功俘获女生芳心的快乐和兴奋，那么“新・恋爱游戏时代”则提供了一种体验虚拟爱情的全新模式。找到命运中的那个人并不是终点，这只是两人携手相伴踏上新生活的一个起点罢了。流去的青春已不再，但恋爱的回忆却可以从今天开始创造，Konami 告诉我们的，大概就是这样的一个人生道理。

最后送大家一句多余的话。虚拟的恋爱给我们的是一种感受、一种想象，和现实生活中的爱情永远是不可能相互取代的，希望诸位游戏之余也能在生活中早日找到只属于自己的那位藤崎诗织。（笑）



※ 注 1：PC 中文版的《心跳回忆 永远属于你》使用 Windows95 平台，将游戏的画面升至 640×480 的 16 位色，素质比之前的电视游戏机版本大有进步。它的移植工作是由科乐美专门为制作电脑游戏所成立的坐落在日本 KCG 青山分部完成的。1998 年 7 月 18 日科乐美与台湾的华义国际签订合同,并于 11 月底推出了名为《纯爱手札》的《心跳回忆 远属于你》PC 繁体中文版，在中国台湾和香港地区上市。华义国际在移植时采取了最受欢迎的日文语音、中文字幕方式，受到了中国大量心跳迷们的欢迎。华义国际甚至还和友善的狗唱片公司合作,由当红歌星林晓培作为代言人进行宣传活动，在促销、宣传活动中使用了配有《纯爱手札》画面的 MTV“她的眼泪”。紧随其后的 GB 版后来也推出了民间汉化版，该作为 GB/GBC 通用卡带。

四

# 鲜血情结

## ◎ 狼来了

笔者严格来说并不算是恶魔城的死忠，虽然启蒙作品是 1986 年发售的初代，但令自己真正投身到恶魔城世界中的作品，应该是与国内大部分玩家相同的《月下夜想曲》。因此每当提到 Konami 这家游戏公司时，出现在脑海里的既不是老四强，也不是“《潜龙谍影》系列”，而是充斥着哥特风格的《恶魔城》。接下来笔者就简述一下恶魔城的由来。

《恶魔城》的故事背景取材于公元 1897 年，由爱尔兰作家 Bram Stoker（布莱姆·斯托克）所撰写的小说——《Dracula》。斯托克曾经目睹了一艘俄罗斯双桅船“迪米特里”号在惠特白港外沉没，结合那次的经历和当时城镇上的氛围，他在 1897 年发表了这部充满了压抑和中世纪式的恐怖小说，时至今日，本书在恐怖小说界中仍享有着极高的地位与评价。这部小说以 15 世纪神秘的瓦拉儿亚公国领主弗拉德三世为原型塑造出集智慧、高贵、柔情与邪恶于一身的暗夜之王。

书中的大致内容为：在欧洲大陆上，从有历史记载的那一刻开始，吸血鬼的传说就已经诞生了。在众多来自西方的怪物中，吸血鬼也许是被人们记述的最多、最具魅力的一个。吸血鬼的贵族气质和冷艳的魅力吸引了无数好奇的人去研究。它们是一个古老而神秘的种族，它们既没有心跳与脉搏，也没有呼吸和体温，但却拥有着永生不死的能力。它们拥有着自己的思想，会思考、交谈并于世界各地活动。吸血鬼的力量远远大于一般的人类，而且有着常人所无法获得的特殊能力，一些资历老的吸血鬼所拥有的能力甚至可以和神匹敌。人类在这些吸血鬼的面前显得不堪一击。在中世纪以后，随着浪漫主义的兴起，吸血鬼因为其独特的生存方式而被人们赋予了神秘的色彩，人类对未知和死亡的恐惧以及对永恒生命的渴望与追求交织在一起而产生的复杂心理，自古以来就是各种传说流传的根源所在。

国内的读者根据小说的内容翻译出了许多译名，其中《吸血鬼伯爵德古拉》、《德古拉之吻》、《嗜血幽灵·德古拉伯爵》则是最广为人知的三个。玩家们所熟知的《恶魔城》讲述的是吸收了人类的负面情绪转化而成的黑暗力量，并以此力量将世界变成人间炼狱的吸血鬼伯爵德古拉，和吸血鬼猎人贝尔蒙特一族（日文原名：ベルモンド；英文原名：Belmont）经历了数个世纪的恩怨，以及灭魔使命延续所造成的冲突。值得一提的是，系列的许多作品中都很少有篇幅去刻画德古拉率领的恶魔军团在人间肆虐的场面，仅有极个别作品在过场动画和剧情中略有所提。不过，在国外的一场由系列监督五十岚浩司（自称 IGA）与记者的访谈会中，IGA 曾经对恶魔城城堡内的蜡烛灯台，破坏后会出现红心等奇怪物品的设定做出了简单的定义：每个外观看起来一样但实际上大小不一的灯台都代表了一个惨死于恶魔手下的无辜人民，其灵魂被禁锢在城内并化身为灯台，当主角打破它们时灵魂便得以解放继而升入天堂，掉出来的物品则是灵魂答谢主角的谢礼，这个里设定暗示德古拉军团从没有停止过对人间的侵略。

贝尔蒙特一族与德古拉伯爵的斗争是从 Leon Belmont（里昂·贝尔蒙特）开始的。Belmont 在个别作品中称作 Belmondo（贝尔蒙多），玩家界中普遍认为这是日英互译造成的混乱。Dracula 在游戏中早期译为德拉克拉、德拉古拉、德克拉、德拉库拉等，后来因为受到国内相关的译制电影及文学的影响，又译作德古拉、德库拉。而《恶魔城》最早使用的译名为“恶魔城德古拉”（日文原名：悪魔城ドラキュラ），美版则一直使用 Castlevania（日文原名：キャッスルヴァニア）。民间有一种说法是可以通过日文名称“悪魔城ドラキュラ”或“キャッスルヴァニア”来判断游戏的最终 BOSS 是否为德古拉，不过官方已逐渐将“Castlevania”作为国际通用名称。Castlevania 一词中的 Castle 是“城堡”的意思，而 vania 则取自罗马尼亚语 Transylvania 的最后五个字母，音译为“特兰西瓦尼亚”，是德古拉伯爵的居住地。因为受到早期《恶魔城》作品的影响，国内的玩家对《恶魔城》的称呼通常会根据日文名称“悪魔城ドラキュラ”来直呼“恶魔城”，至于官方的国际名称 Castlevania 几乎很少使用，一般有副标题的作品都会直接用副标题来称呼游戏。

最后感叹一下系列的“三剑客”——游戏制作人五十岚浩司、负责音乐的山根美智留以及负责人设与插画的小岛文美已经许久没有联手制作过《恶魔城》的正统续作，希望在不久的将来能再次看到他们将系列推向新的高度。

# “WE”时代

◎ 华尔兹

大军是学校中有些另类的人，别的同学讨论昨天在网吧如何厮杀 CS 的时候，他心里想的总是晚上与尤娜的相会。TV GAME 在他的圈子里还仅停留在 FC 时代,这群同学认识《绿色兵团》,认识《魂斗罗》，却不认识《MGS》或者《幻想水浒传》。大军作为他们其中惟一一个拥有 PS 主机的玩家，同样热爱游戏，却显得有些格格不入，面对可能说了大家也不清楚的游戏，他选择了沉默，甚至被大家认为是个不玩游戏的人。直到有一天,在大军的“哄骗”下，几个死党来到他的家中。

虽然 PS2 上有无数经典大作，但面对不熟悉的语言和只能在旁边当个看客的单机游戏，真正吸引大家的，还是那盘《实况足球》，在大家以前的经历中，足球游戏就是模拟，远没想到过程会这么有乐趣。

大军的死党中，既有球迷，也有球盲。球迷总是在向大家阐述着某某球员在哪个豪门效力，有多么多么的牛。听着他们每次七嘴八舌的讨论，几个球盲只有默默地将球传给黄色队服中的 9 号，因为他们只知道这个叫罗纳尔多的是巴西队的主力，跑得特别快。

球迷的优势在于选择球队与球员的多样性，在布置战术时也总是有板有眼，会比大军这个伪球迷以及那些球盲死党有优势很多。久而久之，不懂球的死党也开始看足球,认识了罗纳尔多以外的球员，认识了巴乔，认识了戴维斯，认识了范巴斯滕。每个人都有自己钟爱的球队，上课的时候在课本上布置战术，放学后在电视中的绿茵场厮杀。在切磋时偶尔也会聊到某个球员球场内外的八卦，或者昨天“黄健翔发狂”，“齐达内顶人”等比赛趣事，也会说出类似“胡安果然强”的话，不知从什么时候开始，几个球盲变成了“真懂球”。

大军家踢《实况》有一个习俗，那就是“输的人下”，由于等待的人数过多，还有一个规则是被对方踢了 3 : 0 也算输，这样持手柄的人总是紧张异常，一个不留意便被连进三球，今天摸手柄的机会算泡汤了，只好默默背包回家，等待明天下学后再来一雪前耻。往往下一个接过手柄的人握的都是上一个败者的手汗。

单刀晃门将是侮辱对方的最佳方式，更有疯狂的同志在晃过门将后不射门，直接大步趟球往门里跑的。这种行为在如今 LIVE 和 PSN 上估计会被给差评，但几个死党之间却不亦乐乎。不过由于得意忘形，经常出现玩大了，面对空门射偏等爆笑场面。

踢点球总是最紧张度的时刻，这是一个猜的过程，心机与判断力往往会成为胜利的关键，某人的点球被对方扑出，几个死党便会对其嘲笑说“XXX你被人家摸透了，怎么办啊？”点球过程中踢中间

是最具风险的做法，几个死党偶尔也会刻意以中间为目标影响对方的判断力。也会出现某疯狂份子最重要一球时踢中间的情况，结果被对方猜个正着，事后才知道其实是对方犹豫了一下忘了按了。

大军的家里成了死党们下班第一时间聚集的地方，一天的玩命学习似乎为的就是放学后在那片虚拟的绿茵场上鏖战一把。这其中陆续有新的同学加入，比如 IT 盲——大白。大白根本没接触过任何游戏，包括红白机和电脑游戏，但和大家厮杀几盘后到也踢得像模像样，不过“IT 盲”的称号一直没被他抹去。几个死党在领先或者持球率压倒对方的情况下，都会故作镇定的说一句“没意思啊，老被我压着打”向对方挑衅。小白也想这么说，可实力总是差那么一点，让他找不到机会开口。有一次大白突然上半场一直压着对方打,实力进步一大截，都以为他回家偷练了。进了两个球后，终于忍不住喊了一句“没意思啊，老被我压着打！”把憋了几个月的怨气全喊出来了。后来才知道是游戏开始后拿错了手柄，踢完上半场才知道 CPU 是自己，大白碍于面子，尴尬的解释道“我说怎么之前按都不灵啊！”

大军很喜欢死党们和他一起踢实况的日子，曾今每天一个人在屋子里打游戏的他已经好久没有碰过那张尚未通关的《FF10》。

不过终究众乐乐的日子随着毕业渐渐离他远去，死党们一个一个伤离别，次世代主机突然涌现,《实况》每年一部新作从来没有停止过。上了大学大军结识到了新的朋友，他们之中自然少不了有喜欢足球的，但大军每次聊到《实况》时，他的朋友总是告诉他“《实况》不行了，现在我们都玩《FIFA》。”大军只是勉强的笑了笑，想说什么却没有说出口。尽管《实况》已经不是当年独占鳌头的足球游戏，但大军还是在 2 选 1 中选择了它，这个选择中包含的不是纯粹的决定，而是一段陪了自己 6 年多的实况情结。

## 中国移动第二届棋牌大赛火热开赛啦！

即日起至2011年10月15日，下载棋牌大赛的手机或PC客户端，在指定时段进入比赛房间即可参与棋牌大赛。热身赛，省级赛，全国赛三阶段层层晋级激烈对决，中国移动手机游戏基地全力承办精彩非凡，参赛者更有机会获得欧洲深度双人游等超值大奖和主办方颁发的获奖证书及等级称号。

**比赛项目**：五子棋、象棋、斗地主、三国杀。

**参与方式**：手机编辑短信777或QP发送至10658899即可下载“移动棋牌”手机客户端，登陆www.10086.cn进入大赛专区下载PC客户端。

详询10086

中国移动手机游戏 China Mobile Games

移动改变生活

www.10086.CN 客服热线 10086

# 为了忘却的纪念

## ——归入历史的矩形波俱乐部

◎ 八重樱

当电玩游戏发展到广普娱乐产业的高度，玩家所关注的重点就已不再仅仅局限于如何操纵角色打通复杂的关卡，精美绝伦的美术设定与过耳难忘的配乐同样是一款成功游戏不可或缺的重要元素。伴随而至的，游戏音乐制作人，这个曾经淹没于制作成员名单的角落中无人关注的职业也逐渐变得光鲜亮丽起来。稍微有点游戏资历的玩家都能脱口而出几位著名音乐人的名字，像是擅长大气磅礴史诗级配乐的植松伸夫、以 hip-hop 风格见长的新锐石元丈晴、将巴洛克、哥特、摇滚、交响乐等融合成章的樱庭统与山根美智留、当起了社长偶尔不务正业的志仓千代丸、靠着《超时空之轮》艳惊游戏界的光田康典、以及硬摇滚先锋者目黑将司。可以说，这些游戏音乐人已经将自身发展成为一个品牌、一种特定的符号，深深烙印在游戏作品的灵魂深处，就好像没有植松伸夫的《最终幻想》、少了目黑将司的《女神异闻录》总会让玩家产生被背叛的错觉，因为玩家迷恋着他们的旋律烘托起的世界，也认为唯有他们的音乐才是对心爱游戏最完美的诠释。

但如果将历史的时钟往前拨动 20 年，回到上个世纪 80 年代末 90 年代初，又会有多少人能脱口而出那个时空下的游戏音乐制作人的名字呢？尽管他们曾经创作过众多耳熟能详的游戏配乐，纵使这些古老的旋律每次响起都会勾起我们对童年的无限回忆与畅想，却极少有人记得他们。他们属于一个只有集体没有个人的特殊时代，才华横溢的他们必须要使用同一个团体名进行创作，所以到了今日，我们想要考察出当年某一首神曲究竟诞生于谁人之手都是相当困难的。现在，他们中的绝大多数人已经远离了游戏音乐这一领域，而他们献出了宝贵青春与才华的团体也大多分崩离析消逝于历史长河之中，被新老玩家们无情地遗忘，只有旋律还在不时地唱响，仿佛在悼念着曾经的辉煌岁月。

为了忘却的纪念，让我们共同走近“矩形波俱乐部”——这个上个世纪专属于 Konami 的游戏音乐制作团体。

上文已提到，上个世纪 80 年代至 90 年代初，是一个只有集体没有个人的特殊时代。随着游戏主机对音源表现力的加强，游戏业界兴起了创立配乐小组的风潮，以世嘉的 S.S.T.BAND 为首，Taito 的 ZUNTATA、Falcom 的 J.D.K.BAND 等游戏音乐团体陆续出现，当时就职于 Konami 的音乐人自然也按耐不住性子想要一展手脚，于是古川元亮与社内同好森本ゆきえ和船桥淳三人一拍即合，共同组成了“矩形波俱乐部”，这一年是 1987 年 3 月。矩形波一词指的是一种非正弦曲线的波形，理想矩形波只有“高”和“低”这两个值，也就是“矩形波俱乐部”LOGO 中小人脸上那种宛若长城般凸凹有致的线条。而在音乐中，矩形波则被视为是空洞的声音，是合成 FC 音色的必须原料，联想一下“矩形波俱乐部”创立的时间，也不难理解为何会取这样一个名字。

三位年轻人秉承着一腔热血势要让“矩形波俱乐部”的音乐响彻游戏界，他们的努力也很快就见到了成效。1990 年 2 月，横版卷轴射击游戏《宇宙巡航舰Ⅲ》的 OST 发售，引发玩家疯狂抢购，其销售量竟然入围了日本 Oricon 公信榜第 26 位，这也是游戏音乐首次荣登 Oricon 公信榜，为日本游戏界写下了光辉的一笔。Konami 每一次音源的发展进化都有矩形波俱乐部在其后做着稳固的支持，从 MSX 的《宇宙巡航舰Ⅱ》搭载 SCC 开始，到红白机的《恶魔城传说》、《魍魉战记 MADARA》使用到的 VRC VI 以及《宇宙抗暴军》使用到的 VRC VII，矩形波俱乐部的年轻人们为发挥出这些音源的极致而不余遗力，为确保曲目质量，他们还创建了严格的审核体制，每当有一首新曲创作出来后需要在 Konami 员工们间数次募集修改意见，正是因此，才使得矩形波俱乐部时代的 Konami 音乐在玩家群中拥有极高的口碑，亦可以说，是他们带动了游戏音乐的一次小规模高潮期。在口碑的促进之际，矩形波俱乐部也广为招贤纳士，网罗了一批有才华的年轻音乐制作人，令这个音乐团体的风格更加成熟且富于变化。

然而，集体荣誉高于一切的时代总归是要过去的。当游戏音乐在玩家心目中的地位不断提升，逐渐开始有音乐人有意识地强调起了个人魅力。矩形波俱乐部这个名字从 1996 年之后就很少会出现在 Konami 游戏原声音乐的 Booklet 上了，取而代之的是作曲者和编曲者的名字。祸不单行的是，一批创建元老因各种原因离开了 Konami，使得矩形波俱乐部这一品牌的影响力大幅削弱。这十几年间，Konami 自身的企业形态也在发生着转化，从 80 年代专注于街机与家用机游戏的开发，到 90 年代各种子公司的诞生，再到进入 21 世纪后音乐游戏“《Bemani》系列”（包括《劲舞革命》、《ParaParaParadise》等街机及家用机游戏）风靡全球，矩形波俱乐部的生存空间遭到一而再再而三的压榨，最终 2003 年 1 月，这个在上世纪创造了无数经典名曲的音乐团体随着古川元亮从 Konami 引退而正式宣告谢幕，结束了它 16 年之久的历史。

16 年，对于一个音乐团体而言，是个说长不长、说短不短的存活时间。但矩形波俱乐部为 Konami、乃至整个游戏音乐界所作出的贡献却是无法用数值去简单衡量的。矩形波俱乐部辉煌时期曾最多有几十名音乐人，这当中的大多数都是一些籍籍无名的愣头青，这个音乐团体赋予了他们充分展现自我喜好的空间、也有严格的评审制度对作品定质、更有老资格音乐人和音源开发者指引他们将机能发挥到极致，这些都是刚刚步入游戏音乐界的新人所迫切需要的。至今仍活跃于业内的音乐人也有不少是从矩形波俱乐部中成长起来的，像是已成为“《恶魔城》系列”金字招牌的山根美智留、转投 Square 怀抱中的关户刚等等，至少对于感叹矩形波俱乐部兴衰的人来说，看到这个音乐团体的精神得以继承仍是值得欣慰的。落幕并不可怕，忘却也是在所难免，在滚滚向前奔腾的游戏历史长河中，矩形波俱乐部的存在或许只能算是很微小的一枚片段，但它所留下的旋律却并不会因为遗忘而消失。多年之后，可能在一个偶然机遇下，当你再度听到童年熟悉的音乐时，请会心一笑，这就是矩形波俱乐部存在过的证明。

古川元亮

文 UCG 全体编辑　统筹 九兵卫　美编 一刀

今年是 UCG 第三次为大家制作暑期特刊，同时也是“暑期游戏补习班”第三次和所有读者见面。之所以设立并保留这样一个传统版块，目的就是为了帮助各位玩家在暑期打机时能制定出一个更有效率的补习计划。这个栏目既非“年鉴”也不同于“黄金眼”，而是一个以推荐与心得为主的游戏指南，所有的信息都以描述游戏的特色为先，以便玩家根据个人需要有的放矢。

今年的“暑期补习班”收录了六大机种共 78 款游戏，内容格式与去年基本相同。不同的是，今年我们将去年“游戏标签”部分的文字描述改为“特别提示”，并针对每款游戏给出对玩家最有帮助的信息。调整后的“游戏标签”位于“黄金眼评分”之上，分类更直观更具体，大家可以参见下文图例中的说明。

# 2011暑期游戏补习班

## 图例

### 死亡空间2

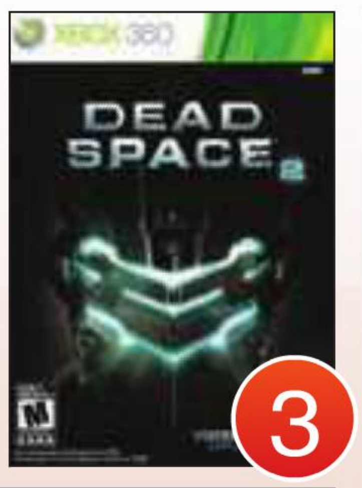
①

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | Dead Space 2 |
| 游戏类型 | 动作射击 |
| 厂商 | EA |
| 游戏人数 | 1～8人 |
| 发售日 | 2011年1月25日 |
| 对应玩家年龄 | 17岁以上 |

文：天行者

② 枪 多 视 暴

黄金眼评分 25



③

**适应玩家人群** ④

- 系列死忠
- 恐怖游戏爱好者
- 对切割怪物情有独钟的玩家

**平均游戏时间** ⑤

- 一周目约8小时
- 全成就或白金奖杯需要18小时以上

**游戏概要** ⑥

《死亡空间 2》不仅完美继承了前作的一切优点，而且在画面上更上一层楼，给玩家带来了种类繁多且凶残的新敌人，以及特色鲜明的新武器。本作最大的变化就是舞台由“石村号”转移到更加庞大的空间站，虽然前作中令人窒息的压抑感不复存在了，但游戏的恐怖氛围塑造得依然成功。另外本作首次加入网络模式，能扮演怪物算是一大亮点，不过模式单一是它的致命伤。

### 冒险生存游戏的新标杆！

◀游戏中有不少在真空环境中飞行的桥段，而且都是大魄力大场面，玩家玩到此处必然大呼过瘾。

### 电焊工的噩梦不会就此终结

⑦

▲除了前作中的敌人将会继续登场外，本作还新加入了不少怪物，一路上有它们“陪伴”，乐趣真是成倍增长啊！

**特别提示** ⑧

武器的多样性让游戏不再像前作那样从头到尾依赖一把等离子切割枪，艾萨克的人物形象也逐渐丰满起来，这位电焊工注定要跟“神印”结下不解之缘，另外本作也是系列首次加入网战要素。

### ①游戏的基本信息

包括中文译名、原名、所属类型、发行厂商、发售日、游戏人数、对应玩家年龄和 UCG 黄金眼评分等信息。

### ②游戏标签

描述游戏类型、概括作品的核心方向。以最直接、最基本的分类让玩家了解该游戏最大的特色。标签图例类型如下表所示。

### ③游戏封面

方便玩家对照封面进行购买（不同地区版本的封面设计可能存在差异）。

### ④适应玩家人群

该游戏所适应的玩家群体，不在相应群体之列不代表你不能对该作进行尝试。

### ⑤平均游戏时间

游戏通关、隐藏要素、研究内容、全成就或白金奖杯所需要的时间参考，方便玩家合理安排游戏时间。

### ⑥游戏概要

关于游戏基本情况和特点的简短介绍。

### ⑦游戏截图

两张具有代表性的游戏截图，并配有相应的图注，图注中大都包含了与游戏相关的有用信息，阅读时还请留意。

### ⑧特别提示

提示内容没有特别的限定，简单来说就是玩过该游戏的人给其他玩家的一些建议、提醒或是忠告。

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 枪 | 枪战射击 | 多 | 多人联机 | 视 | 视觉系 | 暴 | 暴力表现 | 剧 | 剧情派 |
| 硬 | 硬派核心 | 成 | 成人向 | 日 | 正统日式 | 美 | 美式风味 | 爽 | 酣畅爽快 |
| 饭 | FANS 向 | 典 | 经典再续 | 车 | 赛车竞速 | 球 | 球类运动 | 策 | 策略战术 |
| 萌 | 二次元萌 | 谜 | 动脑解谜 | 音 | 音乐主义 | 家 | 家庭休闲 | 竞 | 竞技对战 |

## 补习班游戏索引


**PS3/X360**

死亡空间2 24
漫画英雄对Capcom 3 24
凯瑟琳 24
子弹风暴 25
龙之世纪 Ⅱ 25
孤岛危机2 25
真・三国无双6 25
幻境神界 大天使的崛起 26
VR网球4 26
黑色洛城 26
爱丽丝 疯狂回归 26
地牢围攻 Ⅲ 27
SWARM 27
生化尖兵 重装上阵2 27
铁血兵团 逆袭 27
外域 27
绿色兵团 前爱国者 27
月之潜行者 27
边缘战士 41
哈利・波特与死亡圣器 Ⅱ 41
WWE全明星 41
里约大冒险 41
绿灯侠 41
汽车总动员2 41
美国队长 超级战士 41
变形金刚3 月之暗面 41
兰戈 41
功夫熊猫2 41

**PS3**

小小大星球2 28
杀戮地带3 28
魔界战记4 28
侍道4 29
机车风暴3 29
海豹突击队4 29
无名英雄2 29
如龙 终焉 30
梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3 30
死亡国度 30
功夫现场 30
像素垃圾 射手 30
LIMBO 30

**PSP**

战场的女武神3 31
白骑士物语 教义战争 31
世界传说 光明神话3 31
梦幻之星 携带版2 无限 32
异说 012 最终幻想 32
啪嗒嘭3 32
第2次超级机器人大战Z 破界篇 32
秋叶原之旅 33
纸箱战机 33
太鼓之达人 携带版DX 33
女皇之门 螺旋混沌 33

**X360**

梦幻俱乐部ZERO 34
偶像大师2 34
魅影破坏者 34
史坦斯闸门 比翼恋理的爱人 35
伊甸之子 35
火炬之光 35
洗碗工 吸血鬼的微笑 35
忍者跳 35
爆炸女 35

**NDS**

沙加3 时空的霸者 影或光 36
逆转检察官2 36
勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版 36
财宝报告 机械的遗产 37
噗呦噗呦 37
诺拉与刻之工房 雾之森林的魔女 37
恶魔幸存者2 37

**3DS**

任天狗+猫 38
战国无双 编年史 38
莱顿教授与奇迹的假面 38
生化危机 佣兵3D 39
深渊传说 39
塞尔达传说 时之笛 39
星际火狐64 3D 39

**Wii**

最后的故事 40
潘多拉之塔 40
闪电十一人 强袭者 40

说到暑期游戏恶补计划，绝大多数人第一时间恐怕都会想把久违的PS3或者X360搬出来战个痛快。确实，如果说掌机平时还能抽空时不时地玩上那么一小会儿，那么家用机就实在是没法做到“想玩就玩”了，特别是那些尚需以学业为重的同学们。放假了，坐在舒适的空调房内啃着西瓜握着手柄打机，这惬意的情景我们都曾经幻想过。反观今年上半年的家用机跨平台游戏依然以主视角射击游戏为主流，《孤岛危机2》等一线游戏都是堪称代表当今业界最高水准的大作，而Epic的《子弹风暴》、Rock Star的《黑色洛城》和第三人称射击《死亡空间2》同样也是不容错过的佳作；至于日本市场虽然不比当年那番火热，但Atlus首次参入次世代家用机平台《凯瑟琳》以及在国内人气极高的《真·三国无双6》也凭借出众的素质让不少玩家着实舍不得放下。好在大多数跨平台游戏单机时间不长，因此只要合理安排好时间便能一一体验。不过这样也需要提醒大家，这些跨平台游戏很大一部分乐趣来自网络联机，有条件的话还是尝试一下吧！

## 死亡空间2

枪 多 视 暴

黄金眼评分 25

游戏原名 Dead Space 2

游戏类型 动作射击　厂商 EA

游戏人数 1～8人　发售日 2011年1月25日

对应玩家年龄 17岁以上　文：天行者

**适应玩家人群**
- 系列死忠
- 恐怖游戏爱好者
- 对切割怪物情有独钟的玩家

**平均游戏时间**
- 一周目约8小时
- 全成就或白金奖杯需要18小时以上

**游戏概要**

《死亡空间2》不仅完美继承了前作的一切优点，而且在画面上更上一层楼，给玩家带来了种类繁多且凶残的新敌人，以及特色鲜明的新武器。本作最大的变化就是舞台由“石村号”转移到更加庞大的空间站，虽然前作中令人窒息的压抑感不复存在了，但游戏的恐怖氛围塑造得依然成功。另外本作首次加入网络模式，能扮演怪物算是一大亮点，不过模式单一是它的致命伤。

### 冒险生存游戏的新标杆！

◀游戏中有不少在真空环境中飞行的桥段，而且都是大魄力大场面，玩家玩到此处必然大呼过瘾。

### 电焊工的噩梦不会就此终结

▲除了前作中的敌人将会继续登场外，本作还新加入了不少怪物，一路上有它们“陪伴”，乐趣真是成倍增长啊！

**特别提示**

武器的多样性让游戏不再像前作那样从头到尾依赖一把等离子切割枪，艾萨克的人物形象也逐渐丰满起来，这位电焊工注定要跟“神印”结下不解之缘，另外本作也是系列首次加入网战要素。

## 漫画英雄对Capcom 3

竞 硬 饭 美

黄金眼评分 26

游戏原名 Marvel vs. Capcom 3:Fate of Two Worlds

游戏类型 格斗　厂商 Capcom

游戏人数 1～2人　发售日 2011年2月15日

对应玩家年龄 13岁以上　文：狼来了

**适应玩家人群**
- 偏爱于3对3组队对战的玩家
- 不求胜率只求爽快感的玩家
- 对双方阵营里的角色有爱的人

**平均游戏时间**
- 全成就或白金奖杯需30小时左右
- 线上奖杯/成就与朋友对刷约需5个小时
- 任务模式完成度视玩家基础而定

**游戏概要**

作为十年后的系列续作，游戏的素质超乎了玩家们的想象。除了画面和音效外，在保留原有优秀系统的基础上新增的TEAM AERIAL COMBO/COUNTER等攻防系统都是本作的进化点。游戏的门槛不高，有顺序地按下特定的按键便能使出简单而又拉风的连续技，而无需输入繁琐的指令来发动必杀技与超杀的设定也让格斗游戏初学者能快速上手。

### 新老角色悉数登场，谁才是你的最爱？

◀尽管本作的总人数不如以往的多，但参战的全都是脍炙人口的角色。

### 令人窒息的攻防转换！

▲调整过后的连段系统使得一击逆转的可能性无限扩大！

**特别提示**

线上最难拿的奖杯/成就应该是五连胜，这里推荐简易方法：搜索与自己同级别的对手，赢了就备份存档，输了就退出游戏并将之前的存档重新复制回去，连胜数并不会中断，反复数次即可。

## 凯瑟琳

剧 硬 成 日

黄金眼评分 27

游戏原名 キャサリン

游戏类型 动作冒险　厂商 Atlus

游戏人数 1～2人　发售日 2011年2月17日

对应玩家年龄 15岁以上　文：八重樱

**适应玩家人群**
- 对自身感情仍有迷惑的成年玩家
- 追求难度的人
- 副岛成记、目黑将司的拥护者

**平均游戏时间**
- 故事模式全剧情达成约15小时
- 全成就或白金奖杯视玩家水平而定，一般不少于50小时

**游戏概要**

靠着香艳气息十足的宣传赚足关注度的《凯瑟琳》其实是款硬派的动作游戏，玩家扮演男主角文森特，白天周旋于两位美女之间，到了夜晚则要为了活命而绞尽脑汁去爬楼，稍有不慎就会功亏一篑。爬楼的设定是很多智力游戏都曾用过的料，但在Atlus的再度包装下显现出了新意，玩家在有限的思考时间内寻找出通向出口的道路，这种命垂一线的感觉很容易上瘾。

### 一部充满人生哲学的爱情童话！

◀游戏中类似的恐怖场面不在少数，很容易调动起玩家的紧张感。

### 想要获得幸福，就请赌上生命

▲爬楼不仅仅考验的是玩家的智商，更多考验的是应变能力。

**特别提示**

《凯瑟琳》的剧情虽然俗套，在通过安插其中的选项逐步指引玩家挖掘内心的真实想法，并配备了最合适的结局，令人产生强烈的代入感。如觉游戏难度太高，可以下载官方补丁来降低难度。

## 子弹风暴

枪 暴 多

| 游戏原名 | Bulletstorm | | |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 主视角射击 | 厂商 | EA |
| 游戏人数 | 1～4人 | 发售日 | 2011年2月22日 |
| 对应玩家年龄 | 17岁以上 | | 文：天行者 |

黄金眼评分 25

**适应玩家人群**

- 喜好虐杀敌人的玩家
- 对自己杀敌技巧有信心的玩家
- 喜欢无视一切掩体的纯爷们玩家

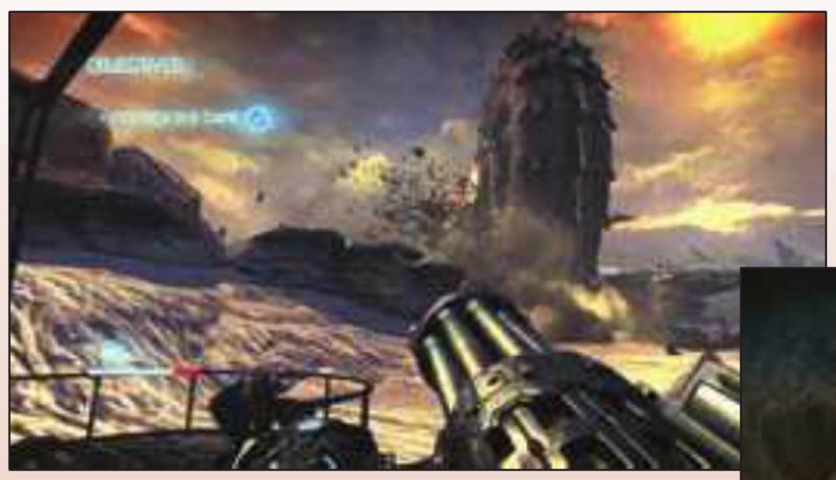
**平均游戏时间**

- 一周目约7小时
- 达成全杀敌技巧视玩家熟练度而定

**游戏概要**

这款话题游戏意在改变传统 FPS 游戏的进行方式，标榜“技巧杀人”，而游戏的特色也在于此。游戏中对各种技巧杀人都有得分奖励，越花哨越离谱得分越高。本作的剧情毫无新意，不过游戏过程非常精彩刺激，不少场面都让玩家啧啧称奇。网络模式只能跟好友合作，虽然模式太过单一，但是丰富的地图与团队合作的随机性也让这个模式可玩性有了保证。

### 超豪华的视觉盛宴让你热血贲张！



◀游戏中有不少大魄力的桥段，演出效果很棒，玩家在这里能体验好莱坞大片般的感觉，极其过瘾。

**特别提示**

游戏中的主角都不够美型，而且还很粗俗，但是他们上演的好戏都非常“养眼”，几个大魄力的桥段让人叹为观止，把敌人搞成血浆和碎片也让人“赏心悦目”，因此这是绝对的视觉盛宴。

### 强调合作的网络模式

▲网战并不能让玩家互相厮杀，相反，这个模式强调团队配合，和队友完成技巧杀人非常有成就感。

## 龙之世纪II

美 爽 视 剧

| 游戏原名 | Dragon Age Ⅱ | | |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 动作角色扮演 | 厂商 | EA |
| 游戏人数 | 1人 | 发售日 | 2011年3月8日 |
| 对应玩家年龄 | 18岁以上 | | 文：奈落 |

黄金眼评分 25

**适应玩家人群**

- 美式RPG爱好者
- 快节奏动作游戏爱好者
- 前作粉丝

**平均游戏时间**

- 一周目平均20小时
- 全成就或白金奖杯需要30小时以上

**游戏概要**

本作最大的改变是战斗系统类似动作游戏，取消了技能和魔法长长的咏唱时间，整个战斗的速度大幅提升，打击感和动作设计在欧美动作游戏里都能算出类拔萃拔萃。角色刻画的丰满程度和支线任务的满足感很高，进程上化繁为简，让主机玩家和欧美 RPG 新手拍手称快。二代的故事风格也颇有韵味，用说书式的倒叙手法描绘了一位英雄及其身边人物的命运变迁。

### 高速战斗定义美式RPG新概念！

◀爽快度提升的同时，战斗系统依然有丰富的战略性。

**特别提示**

本作看似简单，高难度下依然考验玩家的战略能力。如何打造出强力的角色需要一定提前研究，胡乱加点可能会让后期的BOSS战吃力，同理巧妙加点的话手刃高位龙也能事半功倍。

### 新老朋友共谱平凡人的英雄之路

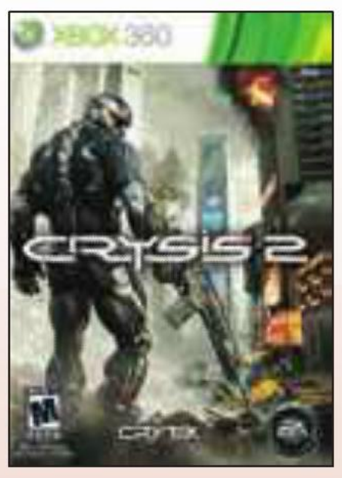
▲残酷的画面表现和简约生猛的动作设计让本作充满魅力。

## 孤岛危机2

视 枪 多

| 游戏原名 | Crysis 2 | | |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 主视角射击 | 厂商 | EA |
| 游戏人数 | 1～12人 | 发售日 | 2011年3月22日 |
| 对应玩家年龄 | 17岁以上 | | 文：天行者 |

黄金眼评分 27




**适应玩家人群**

- 画面控
- 系列死忠
- 对末世情景情有独钟的玩家

**平均游戏时间**

- 一周目约8小时
- 全成就或白金奖杯至少需要6个月（因有一个成就是：网战一次，6个月后再次上线方可解开）

**游戏概要**

这是“显卡杀手”与家用主机的第一次亲密接触，本作对得起“画面王”的称号，转战主机平台后仍然成为了目前画面最好的游戏。虽然本作的舞台变成了城市，其规模不及前作中的小岛，游戏的进行方式也相对线性，但是这样的好处是节奏更加紧凑，游戏体验更加刺激。另外本作的剧情几乎把前作完全抛弃了，但是这也为系列的发展开辟了一条新的道路。

### 家用主机最顶尖的画面效果

◀玩过本作的玩家必然不会忘记游戏第一关末尾推开铁门，初次见到纽约城的桥段吧！

**特别提示**

拜纳米服2.0所赐，本作除了冲锋流打法以外，完全可以用潜入流通关，这种打法的好处是即使在最高难度下也能迅速通关。也正是由于纳米服才让游戏的网战显得与众不同。

### 令人印象深刻的光影表现

▲本作的光影效果非常出色，夕阳的余晖散漫地照射着纽约城，这里真是没的舍不得离开啊！

## 真·三国无双6

爽 日 饭 萌

| 游戏原名 | 真·三国无双6 | | |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 动作 | 厂商 | Koei Tecmo |
| 游戏人数 | 1～2人 | 发售日 | 2011年3月10日 |
| 对应玩家年龄 | 12岁以上 | | 文：纱迦 |

黄金眼评分 26

**适应玩家人群**

- 对《真·三国无双5》彻底失望的人
- 压力大、想找个游戏放松的人
- 想体验不一样的三国剧情的人

**平均游戏时间**

- 故事模式单一势力通关约10小时
- 白金奖杯需要40小时以上

**游戏概要**

告别失败的5代，全新的《真·三国无双》正式归来！系列标志性的C技系统强势回归，加入更换武器系统。除两种武器外，其余武器可供任何武将使用！故事模式的剧本经过精心编写，新增的晋势力故事更是精彩，官方中文版的适时推出更让玩家大呼过瘾！游戏还支持在线合作，全新的战史模式可以玩上很久。本作同样有X360版，但X360版为美版锁区，也不支持中文。

### 一骑当千，进化永无止境！

◀新增角色中，人气最高者当属由著名声优伊藤加奈惠献声的晋势力女武将王元姬。

**特别提示**

本作拥有数量庞大的DLC，其中既有免费的历代传统服装，也有收费的新武器和新关卡，最赞的是各势力的原创恶搞服装。目前游戏的DLC仍在不断推出，新玩家在跳坑之前可要想清楚哦！

### 新角色、新剧情、新服装

▲本作每名角色都拥有两种无双技，而且无双技都有专门的名称，演出效果为历代之冠。

## 幻境神界 大天使的崛起

视 剧 硬

**游戏原名** エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン

**游戏类型** 动作　**厂商** UTV Ignition

**游戏人数** 1人　**发售日** 2011年4月28日

**对应玩家年龄** 12 岁以上　**文：狼来了**

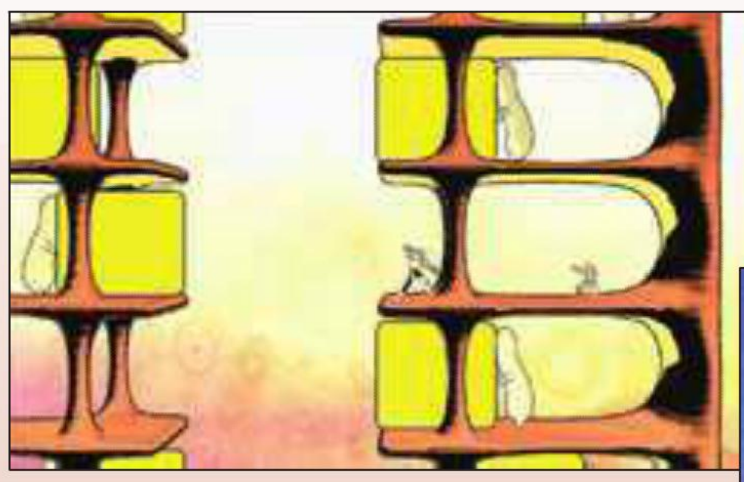
**黄金眼评分** 24

### 适应玩家人群
- 对动作游戏情有独钟的人
- 对游戏人设及世界观感兴趣的人

### 平均游戏时间
- Normal 难度通关约 10 小时
- 全成就或白金奖杯至少需要 30 小时以上
- 全 Hard 难度 G 级评价视玩家的水平而定

### 游戏概要
作为一款原创动作类作品，本作可谓是创意十足。剧情选材新颖、世界观宏大、人设略显另类却不失唯美、干净的画面和令人印象深刻的音效都彰显了大作的风范。如果你苦手于动作游戏却又想感受一下幻境的魅力，那么体贴的难度设定将为你打消掉卡关的顾虑。可使用的武器虽然只有三种，但其远近皆可且性能各异的设定基本能满足动作游戏爱好者的需求。

### 天界、地上界、冥界交织而成的奇幻世界



◀人气最高的既不是拯救世人的伊诺克也不是掌管时间的路西法，而是这些单纯可爱的奈菲利姆。

**这样的人气没有问题吗?**

#### 特别提示
在刷某些涉及到“无掉坑”和“无进入濒死状态”的相关成就 / 奖杯时，可充分利用章节中的自动存盘点，一有失误便立即退到主菜单画面下读档重来，虽然有点繁琐，但却是最稳妥的方法。

▲本作舞台丰富，流程中不仅能看到神圣的天界、幽深的冥界，复古的地上界与高科技的未来世界也将逐一呈现。

## VR网球 4

球 竞 饭

**游戏原名** Virtua Tennis 4

**游戏类型** 体育　**厂商** SEGA

**游戏人数** 1～4人　**发售日** 2011年5月10日

**对应玩家年龄** 全年龄　**文：狼来了**

**黄金眼评分** 22

### 适应玩家人群
- 不执着于真实性的网球游戏玩家
- 热衷于和朋友对局或合作的玩家

### 平均游戏时间
- 生涯模式不考虑评价的通关时间为 3 小时左右
- 线下奖杯 / 成就收集约 15 小时
- 有朋友对刷的情况下约需 20 小时来完成线上的奖杯 / 成就

### 游戏概要
本作由世界各地网罗了 40 个风格各异的场地，而由国际男 / 女子职业网联协会中筛选出来的红土王者纳达尔、势头正猛的德约科维奇、全能天王费德勒、发球机器罗迪克、黑珍珠大威廉姆斯、克服了伤病的折磨卷土重来的俄罗斯美女莎拉波娃等共 22 位的大师级球员阵容更是令人血脉喷张。必杀技系统并没有如预期中的破坏平衡性，相反大魄力的特写镜头令人在比赛时更加投入。

### 时下热门的ATP、WTA球员都集结于此！

◀“《VR 网球》系列”的经典小游戏在本作中可于多人模式及线上模式中游玩。

**进化的生涯模式令人欲罢不能！**

#### 特别提示
在生涯模式中培养球员时建议优先提升其体力上限，这样一来便可以有效地降低球员在进行连续的赛事如大满贯时的受伤几率。此外，在棋盘上移动时也要留意距离重大赛事开赛的剩余天数。

▲玩家所做的任何抉择都将直接影响到球员的职业生涯。

## 黑色洛城

美 剧 视 枪

**游戏原名** L.A Noire

**游戏类型** 动作冒险　**厂商** Rockstar

**游戏人数** 1人　**发售日** 2011年5月17日

**对应玩家年龄** 17 岁以上　**文：天行者**

**黄金眼评分** 28

### 适应玩家人群
- Rockstar 死忠
- 对自己英语能力有信心的玩家
- 对自己的推理能力有信心的玩家

### 平均游戏时间
- 通关时间约为 25 小时
- 全成就或白金奖杯需要 35 小时以上

### 游戏概要
Rockstar 成功还原了上世纪 50 年代的洛城，作为侦探的主角要在这里通过调查犯罪现场、询问证人、分析证物、指证嫌犯来侦破一件件棘手的案件。游戏最神的地方在于对人物面部表情的刻画，已经到了以假乱真的地步了，审讯嫌犯时我们甚至能通过他们的表情来判断其证词的真伪。另外游戏的剧情叙述方式值得称赞，倒叙插叙的内容与主线剧情组合起来才是一个完整的故事。

### 有史以来最强的面部捕捉技术

◀游戏中一大乐趣就是搜集证物，然后利用证物指证嫌犯，让每个玩家都能当一次侦探。

**这简直就是一部好莱坞大片**

#### 特别提示
游戏的面部捕捉技术太强悍了，整个游戏过程就好像是在看一部互动美剧，审讯节则是该技术最好的“炫耀”，有时你甚至都不忍心做出选择，只因为你想看看他的的面部表情会有怎样的变化。

▲很难想像游戏中人物的面部表情居然能精细到这个程度，有时候真相就写在他们脸上。

## 爱丽丝 疯狂回归

视 硬 美 谜

**游戏原名** Alice Madness Returns

**游戏类型** 动作　**厂商** EA

**游戏人数** 1人　**发售日** 2011年6月14日

**对应玩家年龄** 18 岁以上　**文：八重樱**

**黄金眼评分** 24

### 适应玩家人群
- 喜欢《爱丽丝梦游仙境》的玩家
- 对哥特式恐怖情有独钟的人
- 《爱丽丝梦游魔境》的支持者

### 平均游戏时间
- 故事模式全剧情达成约 15 小时
- 全成就或白金奖杯需要 20 小时左右

### 游戏概要
本作是 11 年前发售的 PC 游戏《爱丽丝梦游魔境》的正统续作，爱丽丝为寻找亲人被杀的真相而重回仙境。《爱丽丝 疯狂回归》的细节对原作童话还原度很高，场景设计也相当美轮美奂。相比之下，游戏的流程更着重于各种要素的收集，战斗较少，虽然武器数量比前作大幅减少，但战斗的节奏感与打击感却掌握得相当不错，推荐给喜欢黑暗歌特风格的玩家。

### 少女重回魔境、梦魇永不终结

◀武器共计有 5 种，在后期多种杂兵混杂的战斗中，合理的武器搭配会显得非常重要。

**血腥杀戮时刻挑战着你的感官**

#### 特别提示
本作是由位于中国上海的麻辣马游戏小组开发制作的，主创人员多为中国人。虽然本作有着 BOSS 战太少、章节流程时间过长等缺点，但关卡设计的优点也不容否认。推荐玩家们尝试。

▲游戏中还有一些迷你小游戏，例如画面中出现的这个扑克杂兵百人斩就很有趣。

## 地牢围攻 III

美 视 爽

游戏原名 Dungeon Siege Ⅲ

游戏类型 动作角色扮演 厂商 Square Enix

游戏人数 1 人 发售日 2011年6月21日

对应玩家年龄 16 岁以上 文：奈落

黄金眼评分 24

**适应玩家人群**

- 传统美式 RPG 爱好者
- “大菠萝”类游戏发烧友
- 系列粉丝

**平均游戏时间**

- 一周目平均 16 小时
- 全成就或白金奖杯需要 40 小时以上

**游戏概要**

游戏以精美的画面和四种完全不同的角色体验吸引了系列新老玩家的关注。本作中玩家要扮演一位“第十军团”后裔，踏上复兴军团的复仇之路。四位角色代表了 RPG 游戏中的典型职业，每个人都有两种战斗状态，而且的技能和武器完全不同，让游戏的可玩性和战略性大增。寻路系统和同伴系统也让不擅长 RPG 的玩家放心，可以说是一款非常适合新手的游戏。

### 画面精美的美式RPG新秀

◀本作中对场景气氛的刻画非常出色，玩家在游戏时常常也会流连忘返。

### 四个角色四种玩法

▲四位角色的技能极为华丽，战斗的爽快程度相比其他动作游戏有过之而无不及。

**特别提示**

游戏的加点系统比较独特，每个技能都有两种方向，一定程度上弥补了单人技能不够丰富的缺陷。另外本作虽然能自由更换同伴，却不能更换操作角色，想体验四位角色只能四周目。

## 虫群

硬 谜 下载游戏

游戏原名 SWARM

游戏类型 平台动作 厂商 Ignition

游戏人数 1 人 发售日 2011年3月23日

对应玩家年龄 13 岁以上 文：胜负师

**游戏概要**

本作的艺术风格十分怪异，初看上去有点像 NGC 时代的名作《皮克敏》，不过玩法却是十分硬派的平台动作游戏。玩家控制的不是个体，而是一群蓝色的小虫子，最多为 50 只。虫子的生命相当脆弱，几乎不能攻击，因此要发扬团队精神，利用跳跃、分散、集中、叠罗汉等多样化的动作在机关重重、危险遍布的各色关卡中求生存。游戏后期难度较高，颇具挑战性。

**特别提示**

游戏的难点在于必须达到一定的分数后才能开启后面的关卡，高分的要窍就在于连击数不可中断。在对关卡相当熟悉的情况下，小虫子们也能玩得行云流水。

## 生化尖兵 重装上阵 2

典 硬 下载游戏

游戏原名 Bionic Commando Rearmed 2

游戏类型 动作 厂商 Capcom

游戏人数 1 ~ 2 人 发售日 2011年2月11日

对应玩家年龄 全年龄 文：纱迦

**游戏概要**

三年前，根据 FC 名作《希魔复活》重制的《生化尖兵 重装上阵》博得一致好评。如今时过境迁，开发商 Grin 已经倒闭，而《生化尖兵 重装上阵 2》又闪亮登场。这次游戏内容完全是原创的，传奇英雄斯宾塞再次拯救世界。冒险的主轴依然是飞爪，但这回斯宾塞拥有了跳跃的能力。游戏不再像前作那样要在各地解谜，而是改成单线制，但隐藏要素依然丰富。

**特别提示**

本作的另一进化点是可以双人合作挑战流程，双人合作时虽然敌人更加凶残，但只要配合精妙，攻关难度会大幅下降。想要让游戏的过程更加充满乐趣，那就赶紧找个伴吧！

## 铁血兵团 逆袭

硬 典 下载游戏

游戏原名 Hard Corps: Uprising

游戏类型 动作 厂商 Konami

游戏人数 1 ~ 2 人 发售日 2011年2月16日

对应玩家年龄 全年龄 文：纱迦

**游戏概要**

本作是 MD 版《魂斗罗 铁血兵团》的精神续作，游戏名中虽然没有魂斗罗这三字，但是游戏完全继承了系列的硬派精神。本作由开发过《苍翼默示录》、《罪恶装备》的 Arc System 开发，画面逼近 2D 游戏的极限。游戏在保留传统 2D 横版射击游戏精髓的前提下，还加入了多段跳、奔跑、空中冲刺等动作。游戏共有两种模式，8 个关卡，极具挑战性。

**特别提示**

本作以 DLC 形式追加了 3 个角色，其中之一的女刀手小百合极其好用，其凌厉的刀法能够秒杀大部分 BOSS。另外两名角色也各具特点，用起来焕然一新。

## 外域

策 音 下载游戏

游戏原名 Outland

游戏类型 动作 厂商 Ubisoft

游戏人数 1 ~ 2 人 发售日 2011年4月27日

对应玩家年龄 10 岁以上 文：天行者

**游戏概要**

游戏可以说是丛林版的《波斯王子》，讲述了一名 30000 年前的英雄转世，在萨满的指引下，再次与混沌姐妹战斗，并且完成了前世没有做到的事——把她们封印了起来。游戏的画面色彩鲜明，风格非常独特，有一种古代特有的神秘感。光与暗的相生相克让游戏充满了策略性。游戏的音乐也异常动听，每场 BOSS 战都设计精妙，都能给玩家留下深刻印象。

**特别提示**

本作绝对是今年下载类游戏中的一匹黑马！光与暗的设定，不免让人想起不朽的名作《斑鸠》。跟《斑鸠》一样，本作某些谜题和 BOSS 战也有弹幕存在，需要利用相生相克的特性才能安全通过。

## 绿色兵团 前爱国者

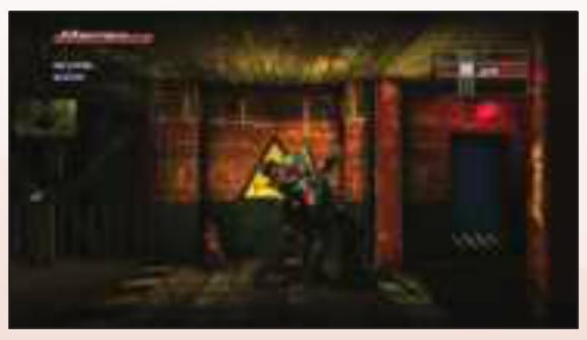
硬 典 下载游戏

游戏原名 Rush'N Attack: Ex–Patriot

游戏类型 动作 厂商 Konami

游戏人数 1 人 发售日 2011年3月30日

对应玩家年龄 ]17 岁以上 文：华尔兹



**游戏概要**

本作是打着《绿色兵团》旗号的全新作品，全新的主角，全新的剧情，以及全新的玩法，整体风格改走阴暗路线。游戏虽然由虚幻引擎 3 制作，但是玩起来却是传统的 2D 横轴式玩法。本作的地图类似《恶魔城》，每到达下一个场景，路线并不是单一的。游戏一共只有 3 关，但每关的流程足够长，除了新武器外，潜入系统的引入也让本作在玩法上多了些变数。

**特别提示**

游戏的难度不低，要获得全部成就、奖杯的玩家一定要做好全关卡 S 级的准备。攻关过程中有可能会遇到 BUG，好在本作有自动存档的功能可以避免玩家前功尽弃。

## 月之潜行者

爽 多 下载游戏

游戏原名 Moon Diver

游戏类型 动作 厂商 Square Enix

游戏人数 1 ~ 4 人 发售日 2011年3月29日

对应玩家年龄 全年龄 文：纱迦

**游戏概要**

本作由原《出击飞龙》制作团队开发，玩法依然是 2D 横版过关动作游戏。游戏的故事讲述 2081 年欧洲被异形军团占领，5 名战士挺身而出拯救世界。游戏支持 4 人联机，虽然单人也能进行游戏，但无论是难度还是乐趣都会比多人时大打折扣。多人合作时还可以使用合体必杀技，一口气解决全屏的敌人。游戏的主要目的就在于收集各种技能，以便更好地秒杀敌人。

**特别提示**

单人游戏时一旦生命耗尽就算失败，而多人游戏时就算有人阵亡，也只是被套上枷锁，只要在倒计时结束前打破枷锁，就可以救活同伴。

和去年一样，2011 年依然是 PS3 独占作品全面爆发的一年。

前三个月有来自第一方的《小小大星球 2》、《杀戮地带 3》、《机车风暴 3 启示录》以及来自第三方的《侍道 4》和《魔界战记 4》开路，无论是美式玩家还是日式玩家都能找到自己喜欢的菜，SCE 为新的一年来了个开门红。然而突如其来的变故却让所有人始料未及，先后发生的日本大地震以及黑客入侵 PSN 事件给所有 PS3 玩家泼了一盆冷水。直到今年 6 月份开始，以 PS3 为首的日本游戏市场才逐渐开始回暖，大幅延期的《如龙 终焉》以及美式动作游戏《无名英雄 2》、清新风格的《梅露露的工作室 艾兰德的炼金术室》都以出色的素质取得了不错的销售成绩。相比之下，日式游戏的单机可玩时间较长，例如《魔界战记 4》，要想打完全部要素并且获得白金奖杯至少两三百小时，只要玩家愿意，甚至仅此一个游戏打发掉整个暑假都没问题（笑），该作在今年夏天还将推出官方中文版，感兴趣的 FANS 务必买来尝试一下。

## 小小大星球2

家 多 谜

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | Little Big Planet 2 |
| 游戏类型 | 平台动作 |
| 厂商 | SCE |
| 游戏人数 | 1～4人 |
| 发售日 | 2011年1月18日 |
| 对应玩家年龄 | 全年龄 |

文：华尔兹

黄金眼评分 28

**适应玩家人群**

- 喜爱横版卷轴平台动作游戏的玩家
- 喜爱创造与分享的玩家
- 对可爱事物没抵抗力的女性玩家

**平均游戏时间**

- 通关7小时左右
- 全收集30小时左右
- 白金奖杯视网络因素而定

**游戏概要**

本作在 1 代成功基础上，继续将创造分享系统更加发扬光大。游戏中有着更加细腻的关卡编辑器，圆玩家一个当游戏制作人的梦，网络中各种强大的分享要素让玩家欲罢不能。游戏在单机部分同样不马虎，各种梦幻世界的探索与道具收集种类依旧丰富，关卡设计以及音乐依然保持了系列的高水准。游戏虽是可爱风格，但获得全部奖杯的难度不低。

### 创造与分享理念构造一篇梦想世界

◀《小小大星球2》的关卡描绘一向不乏天马行空的想像力，比如在蛋糕世界的遨游体验。

### 更丰富的关卡、更强大的编辑器

▲各种玩家创造出的关卡让游戏时间不断延长，让本作成为一款真正“玩不完”的游戏。

**特别提示**

游戏要想收集齐所有隐藏道具有一定难度，玩家在一周目通关过程中别忘了将力所能及的收集品拿到，并做到心中有数，这样在2周目的收集过程中便可以轻松不少，节省大量时间。

## 杀戮地带3

枪 视 多

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | KillZone3 |
| 游戏类型 | 主视角射击 |
| 厂商 | SCE |
| 游戏人数 | 1～24人 |
| 发售日 | 2011年2月22日 |
| 对应玩家年龄 | 18岁以上 |

文：金馆长

黄金眼评分 28

**适应玩家人群**

- 希望体验真实战争的玩家
- 喜欢电影般火爆场面的玩家

**平均游戏时间**

- 普通难度通关约6小时
- 获白金奖杯方法得当加上朋友配合理论上最快可在30小时以内达成
- 充分体验到网战的乐趣至少50小时，要成为高手需至少100小时

**游戏概要**

《杀戮地带 3》着重表现的是战争的残酷与激烈。本作的背景是海尔刚部队发动大规模反击，我军溃败，部分未来得及撤走的士兵在主角的带领下展开了异常艰苦卓绝的反击战并最终击溃敌人指挥中枢的故事。游戏射击手感和画面很出色，单机关卡设计精妙，战斗整体火爆刺激。而网战则更强调玩家间职业和战术的配合，只有目标明确配合良好才能取得胜利。

### 战斗到底！粉碎敌人的一切阴谋诡计！

◀面对凶残的敌人，只有充分开动脑筋才能克敌制胜，有时还需要身边队友的鼎力配合。

### 战斗的火爆激烈程度让人窒息

▲利用好技能才是网站胜利的关键，追求个人荣誉在更多的时候会让团队陷入苦战。

**特别提示**

在网战中请时刻牢记你扮演的角色和你要完成的使命，不要杀红了眼只顾追杀敌人忘记你的职责，这样很容易导致全队战术崩盘，切记团队取得胜利才是网战的最高目标。

## 魔界战记4

日 策 萌

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | 魔界战记ディスガイア4 |
| 游戏类型 | 策略角色扮演 |
| 厂商 | 日本一 |
| 游戏人数 | 1人 |
| 发售日 | 2011年2月24日 |
| 对应玩家年龄 | 15岁以上 |

文：洛克

黄金眼评分 25

**适应玩家人群**

- 有一定日语基础，能看懂剧情的玩家
- 对培养角色情有独钟的玩家

**平均游戏时间**

- 游戏剧情模式通关约15小时
- 白金奖杯需要130小时以上
- 游戏完美程度依玩家有爱度而定

**游戏概要**

本作是拥有史上最凶 SRPG 之称的“《魔界战记》系列”的正统续作，游戏不仅继承了系列一贯的优秀品质，画面也得到大幅度强化。游戏讲述一名不吸血的吸血鬼因为不满魔界政府的堕落，决心推翻政府重造魔界的故事。玩家可以依照自己的喜好组建军队，全新调整的系统以及首次加入的网络模式让游戏的可玩性丰富无比，游戏时间轻松突破 100 小时。

### 史上最凶SRPG再度袭来！

◀除了新作的原创人物，来自系列前三部作品中的人气角色在完成后日谈后也会纷纷参战哦！

### 挑战极限，在这里没有不可能！

▲本作的故事模式依然经典，随时都有可能出现让你忍俊不禁的恶搞剧情。

**特别提示**

在今年8月19日和10月27日，本作会分别推出中文汉化版和日文完全版，其中完全版将会收录本作的所有DLC内容，还没购入游戏的玩家可以依照自己需要选择购买哪个版本。

## 侍道4

日 剧 成 爽

**黄金眼评分** 23

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | 侍道4 |
| 游戏类型 | 动作 |
| 厂商 | Spike |
| 游戏人数 | 1人 |
| 发售日 | 2011年3月3日 |
| 对应玩家年龄 | 17岁以上 |

文：华尔兹

**适应玩家人群**

- 喜欢恶搞、有趣内容的玩家
- 更注重游戏本身乐趣的玩家
- 喜爱日本传统文化，对收集名刀有兴趣的玩家

**平均游戏时间**

- 1周目通关视结局不同而定
- 达成完美结局需要20小时左右
- 白金奖杯80小时以上。

**游戏概要**

本作的故事发生在幕府末期，玩家所扮演的主角需要从幕府、攘夷和外国三大势力中选择其一来发展剧情。本作武器种类之多足以扼杀玩家大量的时间。多达 10 种结局，每个剧情都会因为玩家选择的细微变化而发生改变。完全高自由度的换装、以及大量丰富的游戏要素使本作的耐玩度满点。可以装备更多的流派和全新的杀阵系统也使战斗的玩法与技巧性陡增。

### 日式沙箱游戏类型的一部时代活剧

◀游戏中玩家历经种种困难终于达成的真结局一定会让玩家满腔热血，激动不已。

### 真结局使人激情澎湃，热血沸腾

▲各种名刀与流派的收集使得战斗快感倍增，新杀阵系统也让游戏性有了质的飞跃。

**特别提示**

要达成游戏的真结局，玩家必须在其他路线的过程中满足特定的条件，为迎接真结局做足准备。而在攻关过程中，一把强力的好刀是非常重要的。玩家需早日选定一把心仪的贴身利刃。

## 机车风暴3 启示录

车 视 多 竞

**黄金眼评分** 28

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | MotorStorm 3：Apocalypse |
| 游戏类型 | 竞速 |
| 厂商 | SCE |
| 游戏人数 | 1～2人 |
| 发售日 | 2011年3月18日 |
| 对应玩家年龄 | 13岁以上 |

文：天行者

**适应玩家人群**

- 机车控
- 喜欢观赏末世场景的玩家
- 热衷追求顶级感官享受的玩家

**平均游戏时间**

- 单机流程需要10小时左右
- 全奖杯获得至少需要40小时

**游戏概要**

要是世界末日真的来了，我们应该怎么办？逃命还是祈祷？游戏中的这群家伙可完全没这么想，他们心里只想着一件事：赛个痛快！很难想象末世场景能和赛车游戏结合得如此天衣无缝，一些赛道中的毁天灭地桥段甚至比某些动作游戏的过场还震撼；BOSS 战的设计更是匠心独运，爽快地禁不住要欢呼出来。多人对战不仅乐趣横生，更是对赛道熟悉程度的最大考验。

### 最疯狂的末世狂飙

◀在游戏中除了尽量争夺第一名外，还要随时注意别撞到道路上的路障。

### 终极爽快的视觉盛宴

▲这种级别的爆炸在本作中随处可见，比起火山喷发和高楼倒塌就显得非常“小儿科”了。

**特别提示**

在这个游戏中没有任何规则，你所要做的就是不顾一切获得冠军。另外，游戏中几乎每一个赛道都会出现毁天灭地山崩地裂的壮丽景象，这跟游戏的副标题“启示录”相呼应。

## 海豹突击队4

枪 多 饭 策

**黄金眼评分** 22

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | SOCOM 4: U.S. Navy SEALs |
| 游戏类型 | 动作射击 |
| 厂商 | SCE |
| 游戏人数 | 1～24人 |
| 发售日 | 2011年4月19日 |
| 对应玩家年龄 | 17岁以上 |

文：金馆长

**适应玩家人群**

- 军事爱好者和喜欢现代高技术武器的玩家
- 对小分队特种作战感兴趣的玩家
- 希望体验真实战场的玩家

**平均游戏时间**

- 普通难度通关约需要4到5小时
- 获得白金奖杯至少需要20小时左右，如有人配合可以更快

**游戏概要**

《海豹突击队 4》讲述了一个由四名性格经历完全不同的士兵组成小队和恐怖分子作战的部分。主线流程不长，但是好在可以多人联机配合，联机时候能获得更多的乐趣，而系列最大的特色：战术系统得到了简化。网战的平衡性出色，而且强调玩家间的配合，个人英雄主义只能拖累全队，但是网战的模式和地图比较缺乏新意，不过最近刚推出的追加地图包算是个亮点。

### 深入敌后，歼敌于无形之中

◀本作战场气氛营造比较出色，敌人也非常狡猾，所以有时候玩家不得不借助队友的力量。

### 像一个真正的特种兵那样去战斗！

▲战斗中要注意与队友的配合，本作的AI非常强力，更多的时候看起来好像是玩家在配合队友一样。

**特别提示**

本作的最高难度经常会出现被不知道在哪里的敌人冷枪秒杀的情况，为了保险起见，当你认为前面的场景可能有埋伏的的时候，不妨先让自己的队友上去探探路，确定安全再前进。

## 无名英雄2

美 爽 视

**黄金眼评分** 28

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | Infamous2 |
| 游戏类型 | 动作 |
| 厂商 | SCE |
| 游戏人数 | 1人 |
| 发售日 | 2011年6月7日 |
| 对应玩家年龄 | 13岁以上 |

文：华尔兹

**适应玩家人群**

- 超能力英雄的仰慕者
- 对“凭什么我只能当个好人”有意见的玩家
- 喜欢沙箱游戏，想在游戏中感受惟我独尊的玩家

**平均游戏时间**

- 通关7小时左右
- 白金奖杯25小时左右

**游戏概要**

本作是一款超能力版的沙箱游戏，让每个喜爱超能力的玩家可以乐在其中。游戏依然保留了善恶两种业力，是用超能力来打抱不平或是为非作歹，完全由玩家自己来决定，自由度很高。游戏在剧情表现方面使用了新的表现方式，柯尔也在战斗可以获得更强大的超能力。《无名英雄 2》加入了类似《小小大星球》的关卡编辑器，使得网络元素更加丰富多彩。

### 充满悲情的超能力英雄再次袭来！

◀游戏一开始便是与巨兽的火爆战斗，将游戏推向高潮。这场初次对决以柯尔的惨败收场。

### 这次将展开与宿敌巨兽的终极对决

▲在善恶的抉择中选择自己真正的倾向。除了改变剧情，柯尔的能力以及外形都会发生变化。

**特别提示**

游戏的白金不难取得，但颇多的收集要素仍然会让玩家大吐苦水。在发展剧情的同时，不要忘了将“顺手可拿”的碎片都收入囊中。收集鸽子的过程同样需要有个顺序，以免遗漏。

## 如龙 终焉

日 剧 饭 硬

黄金眼评分 **23**

游戏原名 龙が如く OF THE END

游戏类型 动作射击　厂商 SEGA

游戏人数 1 人　发售日 2011年6月9日

对应玩家年龄 17 岁以上　文：金馆长

**适应玩家人群**

●玩腻了《如龙》系列的拳脚格斗，想尝试新鲜玩法的玩家

●僵尸游戏狂热爱好者

**平均游戏时间**

●通关一次大约需要 30 小时左右

●获得白金奖杯至少需要约 60 小时，具体时间视玩家的技术和运气而定

**游戏概要**

《如龙 终焉》的故事依旧发生在大家熟悉的神室町，不过本作讲的却是神室町如何在丧尸的袭击中毁灭而又得到拯救的故事。而在这样的故事背景中，玩法也发生了翻天覆地的变化，由原来的拳脚格斗转变为了枪械射击。由于故事中神室町遭到大规模破坏，导致本作可探索的场景大幅减少，不过支线任务和小游戏依然丰富。本作射击手感一般，算是一个硬伤。

### 欢迎来到平行世界的神室町参观游览！

◀作为必杀技出现的灼热狙击比较不给力，更“令人发指”的是四名主角的灼热狙击基本都一样。

### 在成群的僵尸中展示你的枪法

▲本作的故事比较牵强，令人摸不着头脑，过于科幻风格的剧情让部分玩家无法接受。

**特别提示**

本作的最高难度还是有一定难度的，在这个难度下最需要留心的是千万不要被敌人包围，一看到敌人有合拢迹象就要迅速出圈，还有就是要多利用盲射解围。

## 梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士Ⅲ

日 萌 饭

黄金眼评分 **25**

游戏原名 メルルのアトリエア－ランドの炼金术士 3

游戏类型 角色扮演　厂商 Gust

游戏人数 1 人　发售日 2011年6月23日

对应玩家年龄 全年龄　文：洛克

**适应玩家人群**

●对探索类游戏有爱的玩家

●想体验温馨剧情的玩家

**平均游戏时间**

●一周目调合全部最强装备约 40 小时

●二周目收集全部参战角色需要 45 小时以上

●获得白金奖杯需要 50 小时以上

**游戏概要**

时隔一年，“《工作室》系列”的最新作品再度与玩家见面，游戏以“王国复兴”为主题，讲述了阿尔兹王国的公主梅露露运用炼金术一点点开拓周边领土，使自己的国家逐渐繁荣富强的故事。游戏在继承了前作中大受好评的一些要素后进行了大刀阔斧的改革，战斗平衡性也较前作合理了许多，在一番精心准备之后，将强大的敌人斩落马下的成就感也远非前作可比。

### 三美姬与炼金术的轮舞曲

◀一个看似简单的立志故事，在平淡中透着温馨，在欢笑中夹杂泪水，着实让人回味无穷。

### 强国富民，追寻炼金术之极意

▲本作的任务系统取消了时间限制，使得玩家能更为自由地安排自己的流程。

**特别提示**

虽然在游戏中有五年的时间供大家挥霍，但素材采集和战斗都会消耗一定的时间，加上全结局、最强装备、白金奖杯等诸多要素，如何合理地安排时间也是每位炼金术师必须掌握的课题。

## 死亡国度

暴 硬 下载游戏

游戏原名 Dead Nation

游戏类型 动作射击　厂商 SCE

游戏人数 1～2人　发售日 2010年12月1日

对应玩家年龄 17岁以上　文：胜负师

**游戏概要**

这虽然是一款去年年底推出的 PSN 下载游戏，但在 PSN 重新上线时将它设为了玩家补偿计划中的一款免费游戏，被大量的玩家争相下载，因此最近又流行起来。在泛滥的僵尸题材游戏中，本作的素质可圈可点，成功营造出一种阴暗压抑的氛围。游戏中有着丰富的武器装备，用于针对不同种类的敌人。十关的流程长度不短，有多种难度选择，并支持本机或联机合作。

**特别提示**

虽然是PSN游戏，但本作设有白金奖杯。白金难度中等，一般要通三四遍，其中有一遍需要与其他玩家合力通关。游戏中有较多的收集要素，要细心寻找。

## 功夫现场

家 美 下载游戏

游戏原名 Kung–Fu Live

游戏类型 动作　厂商 Virtual Air Guitar

游戏人数 1人　发售日 2011年1月13日

对应玩家年龄 13岁以上　文：胜负师

**游戏概要**

本作是一款完全使用 PS EYE 摄像头进行的体感游戏，操作方式接近于 KINECT，并不需要手柄或 MOVE。玩家的全身形象会被拍入游戏场景当中，实时反应玩家的动作，并设定了几个特定的 POSE 为必杀技。游戏对于空间、光源、环境等都有要求，不然很容易出现误操作。本作的美式漫画画风和功夫电影式配乐都相当不错，滑稽搞怪的风格也很适合在假日里放松一下。

**特别提示**

由于游戏过程为全身运动，缺乏锻炼的玩家可能几分钟就会满头大汗。省力一点的方法是使用武器，比如拿本杂志卷起来，但一定要注意安全，别伤及无辜。

## 像素垃圾 射手2

多 谜 下载游戏

游戏原名 PixelJunk Shooter 2

游戏类型 射击　厂商 SCE

游戏人数 1～2人　发售日 2011年3月1日

对应玩家年龄 全年龄　文：胜负师

**游戏概要**

本系列虽为射击游戏，但是有大量利用自然环境解谜的要素，趣味性十足，物理效果出色，因此前作曾受到广泛好评。续作紧接前作结尾，游戏的第 1 章显示为第 4 章，同时也延续了其基本系统与玩法，只是增加了新的环境要素和一个撞击的新动作。本作的单机模式依然支持双人合作过关，重点加强了网络要素，可合作也可进行一对一的对战，对战形式比较新颖。

**特别提示**

本作虽支持网络合作与对战，但是与国外玩家联机时对网络要求较高，时常会发现断线的情况，因此最好还是和国内玩家联吧。此外，游戏的难度略高于前作。

## LIMBO

视 谜 下载游戏

游戏原名 LIMBO

游戏类型 平台动作　厂商 PLAYDEAD

游戏人数 1人　发售日 2011年7月19日

对应玩家年龄 13岁以上　文：胜负师

**游戏概要**

去年曾在 Xbox LIVE 上大受好评的下载神作于这个夏天登陆 PSN。尽管游戏的流程不长，却以浓重的黑白画面营造出独特的艺术氛围。小男孩为寻找自己的姐姐而在 LIMBO 的世界里孤独地冒险，他和玩家所要面对的是对未知的恐惧和各种阴险残忍的机关，在一次次地惨死中寻找出路。游戏的谜题设计十分精妙，结局也令人动容。PS3 版追加了独占的隐藏关卡。

**特别提示**

找齐10个隐藏蛋之后，原先有10根蜡烛的地方蜡烛会点燃，门也会打开，这就是进入PS3版隐藏关卡的入口了。这一关设计得很有意思，当然也有一定难度。

在2011年的日本游戏市场，PSP几乎堪称最流行的掌机平台，不仅游戏数量众多，硬件销量也令人满意。就中国国内玩家群体来说，PSP更是以不可超越的拥有量占据着绝大多数人的闲暇时光。在时间充裕的暑期，习惯了快餐游戏文化的我们不妨尝试一下那些被遗忘的经典，除了数不胜数的复刻作品，甚至连当年曾经如数家珍的PS游戏也可以拿出来回味回味，相信一定会别有一番滋味。在以下为大家推荐的2011年上半年PSP游戏中，战棋游戏以及传统RPG依然占了绝大多数，其中《战场的女武神3》、《超级机器人大战Z 破界篇》都是今年不可多得的佳作。此类作品虽然流程较长，但却非常适合掌机玩家断断续续、见缝插针的游戏方式，随身携带随时娱乐的特性是家用机平台永远无法比拟的。这里也要提醒一下暑期恶补PSP游戏的玩家，长时间手持掌机进行游戏一定要注意保持正确的姿势，周围环境以及屏幕本身的光线不能过于阴暗或者明亮，有可能的话尽量每半小时休息一下眼睛，这样才是正确且健康的游戏方式。

## 战场的女武神3

日 饭 剧 策

游戏原名 战场のヴァルキュリア 3

游戏类型 策略角色扮演　厂商 SEGA

游戏人数 1人　发售日 2011年1月27日

对应玩家年龄 12岁以上　文：九兵卫

黄金眼评分 **25**

### 适应玩家人群

- 传统战棋游戏爱好者
- 对游戏剧情比较感兴趣的玩家
- 追求完美主义的人

### 平均游戏时间

- 主线剧情通关约40小时左右
- 完成全任务S以及全武器收集约200小时左右

### 游戏概要

虽然系列最新作依然在掌机平台推出令不少FANS有些遗憾，然而本作超高的游戏素质却让人心服口服。剧情方面，游戏的时间背景与初代相同，以一条幕后的故事线将前两作的人物和重要事件穿插在一起，从而将整个剧情补完。两条女主角路线的分支引入了不少感情的戏份，是本作的一大亮点。战斗系统依然强调策略、收集以及角色育成要素，耐玩度相当之高。

### 沉重的战争主题衬托人性的善良与美好

◀本作为每个主角新增了特殊的SP技能，发动时有华丽的特写且战斗效果极佳。

### 特别提示

和其他战棋游戏不同，本作在策略要素之外还有些动作游戏的影子。要想获得高评价则需要在最短的时间内完成战斗，而每一关的隐藏武器则需要歼灭特定的敌人才能获得。

### 掌机战棋游戏的又一顶点之作！

▲充实的剧情以及过场动画令系列FANS大呼过瘾。

## 白骑士物语 教义战争

日 饭 剧

游戏原名 白骑士物语 -episode portable- ドゲマ・ウォーズ

游戏类型 角色扮演　厂商 SCE

游戏人数 1～4人　发售日 2011年2月3日

对应玩家年龄 12岁以上　文：奈落

黄金眼评分 **18**

### 适应玩家人群

- 主机版《白骑士物语》玩家
- 联机爱好者
- 日式RPG死忠

### 平均游戏时间

- 一周目平均30小时
- 完美所需时间极大

### 游戏概要

本作的战斗和游戏进行方式和家用机版如出一辙，系列老玩家可以轻松上手。丰富的武器和技能让游戏有着非常多的玩法，通过培养同伴习得技能这点比较花时间，而且同伴所持有的技能也都是随机的，让角色的培养变得比较困难。变身和合体技依旧是游戏的特色，不过PSP版类似《假面骑士》的合体攻击动作实在说不上好看，就让我们华丽地无视掉这点吧。

### 和伙伴们一起体验联机RPG的乐趣吧！

◀系列前两作的玩家可以在掌机上再次体验白骑士帅气无比的变身。

### 特别提示

由于机能的限制，角色的攻击动作和打击感都无法达到家用机的高度。游戏的战斗场景整体偏灰，在实际游戏时会出现比较明显的视力疲劳，因为忘我地刷任务而导致视力下降就得不偿失了。

### 远古的骑士再次觉醒

▲骑士的王道设计风格是粉丝们津津乐道的。

## 世界传说 光明神话3

日 饭 爽

游戏原名 テイルズオブザワ－ルド レディアント マイソロジ-3

游戏类型 角色扮演　厂商 NBGI

游戏人数 1人　发售日 2011年2月10日

对应玩家年龄 12岁以上　文：金馆长

黄金眼评分 **25**

### 适应玩家人群

- 对反复刷道具和练级不排斥的极度富有耐心的玩家
- 不反感网游式任务制的玩家

### 平均游戏时间

- 通关一次大约需要15小时左右
- 完成隐藏迷宫，获得全部高级武器装备，收集全部隐藏要素至少需要60小时以上

### 游戏概要

《世界传说 光明神话3》是一款收录了“《传说》系列”的诸多人气角色展开原创故事的角色扮演游戏。游戏主线剧情仍然采取任务制，通过完成不同的任务来获得奖励强化角色并推进剧情。游戏有着精密而复杂的合成系统中众多强力武器和装备以及稀有合成素材都需要在迷宫中反复刷取，这点消耗了玩家大量时间，不过这也是本作的魅力所在。

### 系列人气角色汇聚一堂，为拯救世界而战

◀观看各位人气角色的演出是本作的最大乐趣，而来自不同作品的角色之间的交流也很有意思。

### 特别提示

本作通关后可以用战斗中得到的Gread点数购买不同的奖励，只有购买最高难度之后才能获得最高级的装备。不过战斗的难度也会提升很多，稍不留意就会被敌人秒杀。

### 战斗的爽快感十足

▲战斗难度不低，稍有疏忽就可能全军覆没，战斗的时候除了等级和能力，技巧和战术也很重要。

## 梦幻之星 携带版2 无限

日 饭 萌 多

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | ファンタシ–スタ–ポ–タブル2 インフィニティ |
| 游戏类型 | 角色扮演 |
| 厂商 | SEGA |
| 游戏人数 | 1～4人 |
| 发售日 | 2011年2月24日 |
| 对应玩家年龄 | 12 岁以上 |

文：洛克

黄金眼评分 **23**

### 适应玩家人群
- 喜欢多人合作游戏的玩家
- 有收集癖的玩家
- 玩过前作的玩家

### 平均游戏时间
- 完成所有主线剧情任务约 50 小时
- 完成所有任务需要 200 小时以上
- 收集装备依玩家的有爱度而定

### 游戏概要
本作是基于 2008 年 7 月发售的《梦幻之星 携带版 2》制作的续作，故事发生在前作“SEED”事件的三年后，随着能源衰竭的问题日益严重，古拉鲁太阳系开始推进外星探索计划，新的冒险也就此展开。除了增加新剧情和新角色外，游戏还追加了紧急回避、蓄力射击、防御盾等全新的动作，使战斗更加流畅。而丰富的联网模式也让游戏的生命力得以延续。

### 翱翔于星海间的壮丽冒险

◀在本作中新登场的种族“暗人类”无论是外表还是技能都十分华丽，受到大量玩家的喜爱。

### 新系统、新角色应有尽有！

▲除了丰富的剧情任务，和多名好友合作挑战高难度的任务也是游戏的乐趣之一。

**特别提示**

游戏的最大乐趣在于邀请几名好友合作挑战高难度的 BOSS，通过紧密的配合战胜 BOSS，那种成就感也是其他游戏所无法给予的，在娱乐之余还能增进朋友间的情谊。

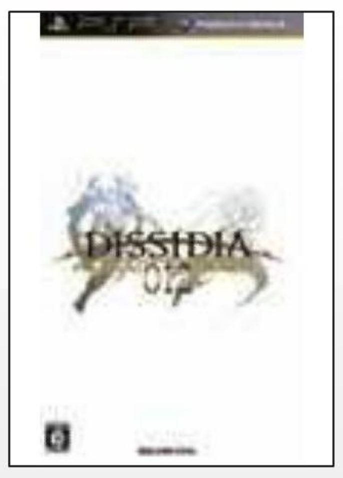
## 异说 012 最终幻想

日 饭 爽

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | ディシディアデュオデシムファイナルファンタジ– |
| 游戏类型 | 动作角色扮演 |
| 厂商 | Square Enix |
| 游戏人数 | 1～2人 |
| 发售日 | 2011年3月3日 |
| 对应玩家年龄 | 15 岁以上 |

文：八重樱

黄金眼评分 **25**



### 适应玩家人群
- “《最终幻想》系列”忠实拥趸
- 喜欢对战类型游戏的玩家
- 野村哲也粉丝

### 平均游戏时间
- 新角色故事模式全剧情达成约 15 小时
- 全角色故事模式全剧情达成约 60 小时

### 游戏概要
本作是 2008 年发售的《异说 最终幻想》的续作，追加闪电、梵、拉古那、尤娜、凯恩和蒂法 6 名新角色，讲述第 12 次秩序与混沌之战的故事。游戏收录了第 12 次战争和第 13 次战争的全部内容，系统基本沿用了前作的设定，新追加了可以召唤同伴来攻击和防御的 EX 模式，以及可供探索的世界地图。玩家亦可以继承前作的存档，避免了重复练级的情况。

### 光明与黑暗的英雄们再度齐聚一堂！

◀世界地图上有不少宝箱等待着玩家们去探索，玩家不要错过任何一个。

### 众多人气角色联手上演梦幻对决

▲新增角色的对话演出也是本作的亮点之一。

**特别提示**

虽然名为续作，但其实包含了前作的全部内容，所以即使是没有玩过前作的玩家也大可以放心地尝试。游戏支持双人对战，闲暇时和朋友们打上一局也是相当不错的选择。

## 啪嗒嘭3

音 硬 多

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | PATAPON 3 |
| 游戏类型 | 动作角色扮演 |
| 厂商 | SCE |
| 游戏人数 | 1～8人 |
| 发售日 | 2011年4月12日 |
| 对应玩家年龄 | 全年龄 |

文：狼来了

黄金眼评分 **25**

### 适应玩家人群
- 喜欢刷怪练级的玩家
- 对风格独特的游戏有爱的人
- 热衷于与朋友联机同乐的玩家

### 平均游戏时间
- 主线剧情通关约 15 小时左右
- 全单机任务完成约需 20 小时
- 通关时间会根据玩家选择的职业与兵种而产生浮动

### 游戏概要
啪嗒嘭们寻找世界尽头的漫长旅程终于迎来了终点。作为英雄啪嗒嘭的玩家在拯救了被石化的啪嗒嘭们后，遇到了神秘的暗黑英雄，他们除了不断地向啪嗒嘭发出挑战外似乎还隐藏着不可告人的秘密。本作的游戏类型由之前的音乐类进化成了角色扮演，21 种英雄职业和多达 700 种以上的装备让玩家有了更多的选择空间，丰富的联机内容让游戏的乐趣无限放大。

### 再次化身为英雄救啪嗒嘭们于水火之中吧

◀“属性”在本作中发挥着至关重要的作用，应用得当的话就算连 BOSS 都能轻松虐杀。

### 与充满个性的暗黑英雄展开对抗！

▲新增的对抗关卡种类繁多，联机模式下无论是与朋友合作或对战都增添了游戏的可能性。

**特别提示**

游戏开始后玩家要在枪、盾、弓三个初始职业中选择一个作为自己的啪嗒嘭英雄，枪系职业在本作中偏弱，弓系在个别关卡中会受到地形影响，建议选择升级转职后能应对各种状况的盾系英雄。

## 第2次超级机器人大战Z 破界篇

日 饭 策 硬

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | 第2次ス–パ–ロボット大战Z 破界篇 |
| 游戏类型 | 策略角色扮演 |
| 厂商 | NBGI |
| 游戏人数 | 1人 |
| 发售日 | 2011年4月14日 |
| 对应玩家年龄 | 12 岁以上 |

文：纱迦

黄金眼评分 **27**

### 适应玩家人群
- 新参战作品的支持者
- 拥有钢之魂的人
- 不反感机器人动画的日式游戏玩家

### 平均游戏时间
- 一周目通关约 36 小时
- 全要素需 4 周目

### 游戏概要
本作是 PSP 上首个原创《机战》作品，视听效果直逼家用机水平。游戏故事紧接 PS2 上的《机战 Z》。游戏最大的特色就是加入了《反逆的鲁鲁修》、《高达 00》、《天元突破》等近年来的优秀机器人动画作品，吸引了大量原作 FANS。游戏充分考虑到了掌机的特色，修改了 PS2 版的三机编队系统，新系统易上手但又具有一定深度。游戏分为上下两篇，因此流程略短，但要素充足。

### 这才是掌机版《机战》的应有表现！

◀《机战 Z》的参战机体和机师大部分都在本作中登场，如何安排出战名额令人头疼。

### 多元世界战斗刚刚开始，期待下篇

▲原创女机师玛格丽特虽然加入我方的时间极晚，但其超高的人气丝毫不受此影响。

**特别提示**

本作的剧情与《机战 Z》有直接关联，没玩过前作的玩家会受到一些影响，为此游戏专门附带了一本手册来介绍前作的剧情。不过本作在剧情下留下的疑问更多，令人怀疑下篇究竟能否补完。

## 秋叶原之旅

游戏原名 AKIBA'S TRIP

游戏类型 动作冒险　厂商 Acquire

游戏人数 1人　发售日 2011年5月19日

对应玩家年龄 15 岁以上　文：金馆长

日 萌 暴

黄金眼评分 —

### 适应玩家人群

●想去秋叶原但从未成行的玩家
●喜欢内容丰富的游戏的玩家
●对“邪恶”内容不反感的玩家

### 平均游戏时间

●正常通关 30 小时
●完成所有结局和任务需 60 小时以上
●收集全部武器道具至少需100小时

### 游戏概要

《秋叶原之旅》顾名思义是以宅圣地秋叶原作为故事舞台的游戏。不过本作可不是什么景观介绍类的游戏，而是一款利用各种宅道具消灭潜伏在秋叶原之中的妖怪“阴妖子”的游戏。游戏中有丰富的任务，任务设计精良，非常有趣，可惜的是如果你的“宅度”不够高的话可能看不出一些任务的“精髓”。而本作也有很多的收集要素，可以消磨玩家大量时间。

## 发生在宅之圣地的恶搞战斗

◀各种宅关键词在游戏中都有体现，比如这个任务的关键词就是“百合”，其他类似的还有很多。

### 游戏中随处可见各种宅元素

▲本作的台词笑点不断，“邪恶”程度也不低，如果有家人看着你玩的话请不要触发上图这种任务。

### 特别提示

游戏中任务完成的条件多种多样，很多都不是考验你战斗技巧而是考验你的宅知识，不想被游戏玩了的玩家还是去补补宅课吧！游戏中有部分任务过于变态，心理承受能力不足的玩家做好准备。

## 纸箱战机

游戏原名 ダンボ－ル战机

游戏类型 角色扮演　厂商 Level–5

游戏人数 1～4人　发售日 2011年6月16日

对应玩家年龄 全年龄　文：洛克

日 竞 饭 多

黄金眼评分 24

### 适应玩家人群

●喜欢组装模型玩具的玩家
●对机器人题材有爱的玩家
● Level–5 的 FANS

### 平均游戏时间

●完成全部支线任务需30小时以上
●通过全部排位赛需35小时以上
●收集全部组装零件需40小时以上

### 游戏概要

《纸箱战机》是 Level–5 第一次涉足机器人题材的作品，虽然剧情依然无法脱离“友情、亲情、爱情”的框架，但在整体构造上却成熟不少。游戏中最吸引人的莫过于机体组装系统，玩家可以依照自己的喜好组装出性能各异的 LBX，数量繁多的部件更是让人欲罢不能。此外游戏还支持众多玩家联机游戏，用自己组装出来的 LBX 打败对手也十分有成就感。

## 和小机甲一起踏上奇妙冒险之旅

◀“对战、收集、育成”，本作在一些设定上和怪物级软件《口袋妖怪》有异曲同工之妙。

### 丰富的收集要素让你欲罢不能

▲丰富的隐藏要素也是本作的一大亮点，光是卡片游戏就要玩家投入大量时间才能完美。

### 特别提示

虽然这是 Level–5 第一次涉足机器人题材的作品，但紧凑的剧情、良好的系统及丰富的隐藏要素却让玩家看到了这家日系厂商的实力，10 月的新《高达》素质同样值得期待！

## 太鼓之达人 携带版DX

游戏原名 太鼓の达人ぽ～たぶる DX

游戏类型 音乐　厂商 NBGI

游戏人数 1～4人　发售日 2011年7月14日

对应玩家年龄 全年龄　文：狼来了

家 音 多

黄金眼评分 23

### 适应玩家人群

●享受游戏消磨时间的人
●勇于挑战高难度的系列老玩家
●被该系列的可爱人设吸引来的人

### 平均游戏时间

●全国神轿战制霸需要 8 小时左右
●全换装配件收集需 9 小时左右
●全歌曲挑战视官方 DLC 的推出时间而定

### 游戏概要

本作的亮点全国神轿战模式中，玩家扮演的和田咚为了帮助由巫女的父亲所遗留下来的太鼓道馆重振声威，将挑战日本全国 47 个县的道馆以及迎战陆续前来踢馆的人类和外星人 BOSS。此模式带有一定的育成要素且对战的方式也和以往的作品有所区别，玩家还可以收集各种部件来装扮出个性化的和田咚，种种丰富的要素使本作受到了系列玩家的一致好评。

## 鬼难度及更加鬼畜的里谱面在等你挑战！

◀全新的模式与对战方式为“《太鼓》系列”赋予了新的玩法。

### NBGI的付费DLC巨坑！

▲本作收录了 ACG 界里的各种人气歌曲，从《火影忍者》到《偶像大师》，应有尽有。

### 特别提示

全国神轿战模式中，由于每个区域所要挑战的歌曲都是固定的，因此建议首次接触本作的玩家在模式开始后将周边歌曲难度较低的“北海道”选为我方的据点，熟悉了玩法后再挑战高难度区域。

## 女皇之门 螺旋混沌

游戏原名 クイ–ンズゲイト スパイラルカオス

游戏类型 策略角色扮演　厂商 NBGI

游戏人数 1人　发售日 2011年7月28日

对应玩家年龄 17 岁以上　文：金馆长

日 策 萌 成

黄金眼评分 24

### 适应玩家人群

●已经领教过前作魅力的忠实玩家
●喜欢游戏中大量女性角色的玩家
●原作《女皇之门》战斗书爱好者

### 平均游戏时间

●正常通关 30 小时
●全程完美破衣与捕获耗时约 60 小时以上

### 游戏概要

《女皇之门 螺旋混沌》是一款正统派的策略角色扮演游戏，无论从游戏方式、画面表现上都非常像同门老大哥“《超级机器人大战》系列”。但是本作也有着独特的卖点：让男性玩家想入非非的爆衣系统和妄想系统。本作的爆衣绝不仅仅是卖肉元素，而是游戏战术的重要一部分。从其他游戏或者动漫作品中“穿越”而来的角色也让更多玩家有了购买本作的理由。

## 美斗士们的华丽战斗再次展开！

◀来自女皇之剑的美斗士和其他时空穿越而来的女战士们展开混战，你能指引他们走向胜利吗？

### 登场人物与可换服装同样丰富！

▲除了角色默认的服装，随着流程进行还会有另一套隐藏服装出现，玩家们心动了吧？

### 特别提示

虽然游戏部分内容有着严重的打擦边球倾向，但本身在游戏性上丝毫没有马虎，也正因为如此游戏才没有落入卖肉的下等境界，本作的难度不低，要清凉养眼还是要命有的时候是一个很难的抉择。

X360在传统游戏领域早已步入成熟，甚至略有饱和。之所以2011年上半年X360的独占游戏并不多，这是因为看重欧美市场的微软将手中的王牌几乎都押在了年末商战，只剩下一些日本厂商还在坚守最后的“阵地”。《偶像大师2》以及《梦幻俱乐部ZERO》在广大沉迷二次元的OTAKU中拥有极大的吸引力，角色的魅力对他们而言是那些美式游戏所无法媲美的，由于这两款游戏后期的DLC内容也同样诱人，所以玩家如果一旦入坑便很难自拔（笑）。话虽如此，该补课的还是要补课，特别是那些不愿放弃任何一个猎物的成就饭们。

不仅仅是传统游戏，X360的Kinect体感以及Live下载游戏也同样值得关注，这些作品大都适合与朋友一起同乐，而有些看似不起眼下载游戏往往也能发掘出乎意料的乐趣，玩家千万不要因此而错过了哦！

虽然从硬件的角度来说，目前的新版X360已经基本不存在三红的困扰，但是暑期长时间打机同样要注意散热与通风，这样才能延长主机的使用寿命。

## 梦幻俱乐部ZERO

日 萌 音 成

游戏原名 DREAM C CLUB ZERO

游戏类型 文字冒险　厂商 D3 Publisher

游戏人数 1人　发售日 2011年1月27日

对应玩家年龄 15岁以上　文：纱迦

黄金眼评分 21

**适应玩家人群**

●日式宅文化爱好者
●拥有不纯洁心灵的人
●对美少女歌舞有兴趣的人

**平均游戏时间**

●单一角色通关约8小时
●单一角色7种结局全部达成需40小时
●全成就最速需80小时

**游戏概要**

传说中只有心地纯洁的人才能进入的梦幻俱乐部，里面有13位楚楚动人的美少女等着你大驾光临，玩家要在一年时间内与她们建立感情，最后迎来多达7种的不同结局。游戏的最大特色就是成人化，各种擦边球对话以及性感服装令玩家怦然心动，适合单人独自慢慢品味。美少女们风情十足的歌舞表演令人难忘，酒醉之后的演出更是游戏的乐趣所在。

### 用一年时间谈一场轰轰烈烈的恋爱

◀和前作相比，本作加入了3名个性十足的新女孩，大小姐、未来人、幽灵应有尽有。

### 只属于你和她的幸福世界

▲本作的声优阵容同样不俗，名声优们酒醉后的歌声对声优控来说具有一击必杀的效果。

**特别提示**

号称“夜店大师”的本作同样以DLC见长，至今新的DLC还在推出中。不过和“《偶像大师》系列”相比，本作的DLC服饰明显要“不正经”一些，好孩子就不要玩了，小心被家长抓到现行哦！

## 偶像大师2

日 萌 音 饭

游戏原名 アイドルマスタ–2

游戏类型 模拟育成　厂商 NBGI

游戏人数 1人　发售日 2011年2月24日

对应玩家年龄 12岁以上　文：纱迦

黄金眼评分 22

**适应玩家人群**

●寻找全新游戏体验的人
●能接受ACG文化的玩家
●对美少女歌舞有兴趣的人

**平均游戏时间**

●一周目通关约12小时
●全成就需60小时

**游戏概要**

玩家要扮演765事务所的一名制作人，以将旗下的3名偶像在一年时间带到娱乐界的顶点而努力。游戏的玩法集模拟育成、文字冒险、音乐、益智于一身，几乎找不出第2款与之类似的游戏。游戏没有联网要素，不过加入了歌曲销量、最高分等挑战内容，在欣赏偶像们载歌载舞的表演的同时，也不乏自我挑战的内容。根据玩家的表现，最后的结局也有多种变化。

### 通往顶级偶像之路注定艰辛

◀5人歌舞是本作的最大亮点，不过并不是所有歌曲都支持5人演出，到目前也只有5首而已。

### 目标：TOP IDOL！

▲前作的4名人气角色以龙宫小町组合为名，成为玩家的对手，不过在自由演出模式中她们还是会参加表演的。

**特别提示**

目前本作正以每月一弹的速度推出DLC，买齐每一弹都差不多要耗掉玩家500多人民币。除了新曲、新服饰之外，DLC中还包括偶像们的Email邮箱、官方金钱金手指、主题、图标等内容。

## 魅影破坏者

日 萌 竞

游戏原名 PHANTOM BREAKER

游戏类型 格斗　厂商 5pb.

游戏人数 1～2人　发售日 2011年6月2日

对应玩家年龄 12岁以上　文：纱迦

黄金眼评分 14

**适应玩家人群**

●铃平广的支持者
●在意女性声优的人
●成就犯

**平均游戏时间**

●单一角色通关约20分钟
●全成就约需15小时

**游戏概要**

本作是由制作美少女AVG见长的5pb.推出的一款2D格斗游戏，游戏继承了5pb.的风格，人设由名画师铃平广负责，声优（尤其是女性声优）堪称同类游戏之冠。游戏的系统与时下的2D格斗游戏截然不同，打起来与21世纪初期电脑上的同人格斗游戏差不多，平衡性和手感无从谈起。核心系统为相杀，是亮点也是缺点。网战品质一流，值得肯定。

### 为各自的信念奋战到底！

◀来自《混沌思绪》的梨深和《史坦斯闸门》的红莉栖会作为隐藏角色登场，为游戏增加了不少卖气。

### 5pb.两大当家花旦友情客串！

▲游戏的系统其实制作得相当深奥，可惜整体素质和专营此道的格斗大厂相比依然差距明显。

**特别提示**

要想快速打出隐藏角色，你需要满足很多苛刻条件如多次用必杀结束对手、相杀次数达到一定数量等等，但是可以用2P乱入法救急。如果你还是打不出来，那么累计对战250次即可开启全人物。

## 史坦斯闸门 比翼恋理的爱人

萌 剧 饭 音

黄金眼评分 18

游戏原名 STEINS;GATE 比翼恋理のだ-りん

游戏类型 文字冒险　厂商 5pb.

游戏人数 1人　发售日 2011年6月16日

对应玩家年龄 12 岁以上　文：纱迦

**适应玩家人群**
- ●原作的支持者
- ●喜欢 HUKE 原画的人
- ●成就犯

**平均游戏时间**
- ●全剧本阅读需 20 小时
- ●全快进状态下全成就约需 4 小时

**游戏概要**

在《史坦斯闸门》大受好评之后，5pb. 专门为 FANS 制作了这个 FAN DISC 性质的续作。故事在一种与原作不同的轻松气氛下展开，讲述实验员们开发出了一种新的未来道具，却陷入了资金短缺的困境，为了改变这一切，伦太郎又想到了发送 D MAIL 的方法……游戏系统与前作如出一辙，只是增加了大量令人脸红心跳的 CG，服务性十足。

### 为了改变未来，你有勇气作出选择吗？

◀ HUKE 的人设堪称一绝，游戏光是人物立绘的素质就已经足以战翻动画版好几遍了。

**特别提示**

本作全成就要求全信件阅读，这本来是一件相当困难的事情。但游戏通关后会开启 MAIL LIST，很直观地列出了各信件的回复情况。只要多存档，作好记录，达成这一目标没有难度。

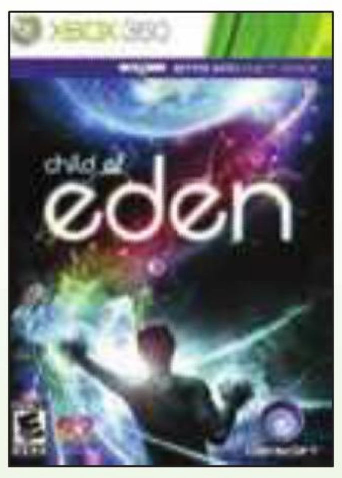
### 只想与你比翼双飞

▲虽然是 FAN DISC，但 CG 几乎都是全新的，数量和质量堪比一部全新作品。

## 伊甸之子

家 音 视

黄金眼评分 26



游戏原名 Child of Eden

游戏类型 射击　厂商 Ubisoft

游戏人数 1人　发售日 2011年6月14日

对应玩家年龄 全年龄　文：狼来了

**适应玩家人群**
- ●由水口哲也和玉井健二组建的虚拟乐团 GenkiRockets 的粉丝
- ●对自己的节奏感有信心且喜欢挑战自我的玩家

**平均游戏时间**
- ●普通难度通关需 5 小时左右
- ●全奖杯 / 成就收集需 40 小时

**游戏概要**

游戏的剧情简单明了，玩家将进入到名为伊甸园的网络世界中与未知病毒作斗争以解救名为 Lumi 的虚拟女子。如果你对水口哲也执导的《太空频道 5》《REZ》或《音乐方块》略有所闻的话，那么本作的素质也绝对不会令你失望，轻快悦耳的电子乐和斑斓的画面完美结合，一场听觉与视觉上的盛宴在等待着你的参与。游戏中设有三种难度以满足各类玩家的需求。

### 美丽动人的网络天使在等待你的援救！

◀主题鲜明的关卡与绚丽多彩的病毒给玩家的视觉造成了强烈的冲击。

**特别提示**

Hard 难度中病毒发出来的子弹更多且速度更快，看到子弹后要第一时间清理然后在保证 100% 净化率的前提下追求完美连锁，三个保险一个都不能用以取得过关时的分数奖励。

### 让你获得前所未有的体感体验

▲金星评价的设定使得游戏的难度和耐玩度都大幅上升。

## 火炬之光

美 视　下载游戏

游戏原名 Torchlight

游戏类型 动作角色扮演　厂商 Microsoft

游戏人数 1 人　发售日 2011年3月9日

对应玩家年龄 全年龄　文：奈落

**游戏概要**

本作由具有《暗黑 3》血统的 Runic Games 全力打造，当年的 PC 版作为年度超级黑马唤起了世界对美式地牢 RPG 的激情。游戏有三个职业，精美的卡通风格画面让人在地图流连忘返。优秀的技能设计让本作的战斗乐趣横生。养各种宠物、钓鱼等等小游戏在冒险图中给玩家带来放送。这次移植 X360 诚意十足，根据主机手柄大幅改变了 UI 设计。

**特别提示**

本作唯一的缺陷就是场景的设计稍显单调，整个游戏中只有一个主城，接任务的 NPC 也只有几个，另外锻造系统有些考验人品。不过作为一款下载游戏来说本作的素质绝对是超一流。

## 洗碗工 吸血鬼的微笑

硬 暴　下载游戏

游戏原名 The Dishwasher:Vampire Smile

游戏类型 动作　厂商 Microsoft

游戏人数 1 ～ 2 人　发售日 2011年4月6日

对应玩家年龄 18 岁以上　文：华尔兹

**游戏概要**

“《洗碗工》系列”虽是小成本制作，却成为下载游戏中的佼佼者。作为系列的第 2 作，由于有了微软的支持开发，在整体表现上更显成熟。游戏充斥着个性十足的杀戮风格，让玩家可以经历难以形容的疯狂体验。本作新增多种强力武器，以及全新的双打模式，新角色洗碗工的妹妹尤纪表现令人满意。攻关过程非常考验玩家的操作技巧，适合乐于挑战的玩家。

**特别提示**

本作有大量的隐藏道具需要玩家在攻关过程中细心留意，其中在收集到道具“3D 眼镜”后不妨装备上它，再翻出家里的红蓝眼镜来体验一把 3D 效果，相信你一定会得到意想不到的收获。

## 忍者跳

视 硬　下载游戏

游戏原名 Nin2–Jump

游戏类型 平台动作　厂商 Cave

游戏人数 1 人　发售日 2011年4月27日

对应玩家年龄 全年龄　文：纱迦

**游戏概要**

本作的画面为皮影戏风格，解析度低。游戏的玩法一开始朴实无华，每打过一大关就会获得新的能力，到后来可以学会飞爪、剑刃冲刺等能力，游戏乐趣大幅上升的同时，难度也随之直线上升。游戏共有五大关，每一大关的最后还有 BOSS 把守，全通的时间在 3 小时之内。除了有时间挑战、分数挑战之外，每关还有一个 Cave 标志等着玩家去收集。

**特别提示**

本作由射击名厂 Cave 制作，在后期关卡中你会看到 Cave 标志性的特产——弹幕。游戏的流程较短，画面差强人意，不过好在价格仅为 400 点，从性价比上来说还是非常值的。

## 爆炸女

美 暴　下载游戏

游戏原名 Ms. Splosion Man

游戏类型 平台动作　厂商 Microsoft

游戏人数 1 ～ 2 人　发售日 2011年7月13日

对应玩家年龄 全年龄　文：纱迦

**游戏概要**

本作是《爆炸人》的续作，同样由专做精品 XBLA 游戏的 Twisted Pixel Games 制作。爆炸女可以利用自身爆炸来实现三段跳，爆炸同时也是她的攻击方式。游戏的玩法可谓集平台动作游戏之大成，共有 50 个单人游戏关卡、50 个多人合作游戏关卡，单人模式和多人模式的结局也不一样。游戏支持线上排名、幽灵回放，便于玩家提高成绩。

**特别提示**

本作自带极为丰富的隐藏要素，除了与游戏相关的内容之外，玩家还可以用游戏中获得的点数来解锁各种各样的玩家图示、付费主题、虚拟人偶配件，耐玩度出乎意料地高。

作为当今日本游戏市场普及量最大的现役主机，NDS 在今年顺利完成了它的使命，和任天堂的新贵掌机 3DS 实现了交接。也正因如此，上半年 NDS 平台的受关注新作大幅减少，一些原定于 NDS 平台发售的游戏也纷纷转移至 3DS 平台。

春季上市的《沙加 3》、《逆转检察官 2》、《DQMJ2P》以及近期才刚刚发售的《恶魔幸存者 2》可以说今年内最值得一玩的四款 NDS 游戏。它们的共同点是 FANS 向比较明显，并且最大程度地满足了传统日式玩家的口味，练级、捉怪、收集以及解谜等等这些经典的游戏要素永远是我们乐此不疲的主题。

出于开发成本以及玩家群体的考虑，NDS 平台也有众多来自二三线游戏厂商的作品，抱着尝试的心态，这些或休闲或另类的小制作游戏也并非完全不值一提，篇幅所限在此不能将它们一一列出。此外，一些深受 FANS 喜爱的动漫改编游戏从某种意义上来说也同样不容错过，如果配合 TV 动画来体验改编后的游戏，无疑会因此而得到成倍的乐趣与感动！

## 沙加3 时空之霸者 影或光

日 典 剧 饭

游戏原名 サガ3 时空の霸者 Shadow or Light
游戏类型 角色扮演 厂商 Square Enix
游戏人数 1人 发售日 2011年1月6日
对应玩家年龄 全年龄 文：洛克

黄金眼评分 21

### 适应玩家人群
- 对穿越类剧情有爱的玩家
- 喜欢挑战高难度RPG的玩家
- 系列老玩家

### 平均游戏时间
- 通关二周目的HARD难度约15小时
- 完成全部支线任务需20小时以上
- 收集全部图鉴需要25小时以上

### 游戏概要
本作是在 1991 年于 GB 平台上发售的《沙迦 3 时空的霸者》强化复刻版，也是“沙加三部曲”的完结篇。游戏讲述四名主人公为了拯救即将毁灭的世界，利用索尔神留下的超时空战斗机斯泰斯洛斯展开一场跨越时空的壮丽冒险。此次的复刻版在原作的基础上进行大幅度强化，不仅更改系统的细节使游戏的操作更加人性化，通关后丰富的分支任务也极为过瘾。

### 穿越时空的奇幻之旅

◀“时空”是本次战斗的关键，三个时代的时空之力拥有不同效果，只有活用三种效果才能有效制敌。

▲本作的隐藏要素极为丰富，还存在二周目下才能触发的隐藏任务，只通关一遍是无法体会到游戏的全部魅力。

**特别提示**
战斗系统一直是RPG的关键之一，本作在武器设计方面别具匠心，独特的伤害计算方式、道具的使用次数都让游戏的战略性得到提升。

## 逆转检事2

日 谜 饭 剧

游戏原名 逆转检事2
游戏类型 文字冒险 厂商 Capcom
游戏人数 1人 发售日 2011年2月3日
对应玩家年龄 12岁以上 文：八重樱

黄金眼评分 24

### 适应玩家人群
- 推理游戏爱好者
- 关注御剑伶事命运的玩家
- 掌机游戏迷们

### 平均游戏时间
- 流程通关约10小时

### 游戏概要
以缜密的逻辑推理常年霸占推理游戏头把交椅的“《逆转裁判》系列”于今年年初发售了新作《逆转检事 2》。本作依旧是以天才检察官御剑伶事为主角展开相关案件，御剑的老拍档糸锯圭介、青梅竹马的狩魔冥以及可爱少女一条美云同样都会登场。在本作中还将出现御剑的父亲御剑信的相关剧情，玩家将会在跨度 18 年的两个时空中同时展开调查。

### 天才检察官御剑伶事再度上演华丽逆转剧！

◀将侦查现场所得到的线索在脑内加以整理推论，便能得到真相的碎片。

▲遇到强敌时可以启动“逻辑棋盘”系统来打破对方的心里防守线。

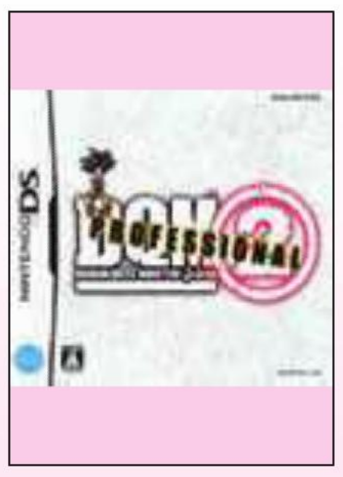
**特别提示**
“《逆转裁判》系列”做到现在已很难再挖掘出新意，但优秀的故事和极具个人魅力的角色足以征服玩家，推荐所有喜欢推理的玩家一试。

## 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版

日 饭 剧 竞

游戏原名 ドラゴンクエストモンスターズジョーカー2プロフェッショナル
游戏类型 角色扮演 厂商 Square Enix
游戏人数 1人 发售日 2011年3月17日
对应玩家年龄 全年龄 文：九兵卫

黄金眼评分 25



### 适应玩家人群
- 喜欢怪物配合与育成的玩家
- 王道日式角色扮演游戏爱好者

### 平均游戏时间
- 主线剧情通关约30小时左右
- 新增篇章通关时间10小时
- 全怪物育成所需时间200小时以上

### 游戏概要
《勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版》是去年发售的 2 代的强化版，除了追加了 100 余种的新怪，本作还收录了一个完全原创的新章节。看上去新增内容不多，然而由于配合规则的变化，即使是老玩家也要投入大量的时间重新来过。游戏最大的乐趣在于不断培育出更强更新的怪物，玩家还可以通过 WiFi 连接网络，和世界各地的怪物能手展开激战。

### 为了成为世界最强的怪物能手而努力吧！

◀新增的强力怪物需要耗费玩家巨大的精力才能配合而成。

▲全新增加的原创章节充满了各种向系列初代致敬的地方。

**特别提示**
游戏支持两台NDS之间传送S级以下的怪物但无法直接继承原版的存档。一旦继承了强力的怪物，主线流程通关也仅仅需要十余个小时。

# 财宝报告 机械的遗产

日 剧 谜

黄金眼评分 —

游戏原名 トレジャ−リポ−ト 机械じかけの遗产

游戏类型 文字冒险 厂商 NBGI

游戏人数 1人 发售日 2011年5月26日

对应玩家年龄 全年龄 文：金馆长

**适应玩家人群**

●喜欢推理与解谜的玩家

●富有冒险精神的玩家

**平均游戏时间**

●完成主线剧情大致需要15小时左右，具体时间依玩家解谜水平而定

●可以随时重温谜题，总游戏时间无限

**游戏概要**

本游戏是一款从画风和谜题设计来看都有“《莱顿教授》”风格的解谜游戏。本作的故事讲述了一群热爱冒险的人在失踪的小说家留下的信息的指引下在全世界范围进行冒险寻找财宝的故事。本作的谜题设计水平比较高，剧情离奇曲折，十分引人入胜。在游戏通关后还有追加的谜题供大家挑战，这在很大程度上提高了本作的耐玩度。本作比较适合用来休闲。

## 探索整个世界，追寻财宝足迹

◀本作的谜题都需要费一番脑筋才能解开，不过在解开之后，能够给玩家带来极大的成就感。

▲出色的剧情也是本作的亮点之一，本作的剧情并不次于“《莱顿教授》系列”。

**特别提示**

本游戏主线剧情中的谜题比较简单，但是通关后追加的谜题难度与主线中的谜题决不可同日而语，只有解开这些追加谜题才能真正完美本作。

# 噗呦噗呦

家 日 多 萌

黄金眼评分 —

游戏原名 ぷよぷよ！！

游戏类型 益智 厂商 SEGA

游戏人数 1～8人 发售日 2011年7月14日

对应玩家年龄 全年龄 文：fan

**适应玩家人群**

●“《噗呦噗呦》”系列死忠玩家

●喜欢可爱人设的玩家

●对方块型落下型游戏有爱的玩家

**平均游戏时间**

●故事模式全剧情达成约6小时

●买完所有隐藏要素并通过所有挑战模式需要20小时以上

**游戏概要**

本作为系列20周年纪念版，可以被视为是系列一路发展的集大成之作。本作游戏模式众多，传统的噗呦噗呦、噗呦噗呦通、噗呦噗呦FEVER等经典模式仍然健在，同时又在系列的各代作品中挑选出了其他如十字回转、解谜和大噗呦等汇总成15个有趣的模式给玩家们去游玩，还有挑战模式来检验玩家的连锁技术，绝对是款休闲佳作。

## 可爱气泡再掀连锁风潮！

◀本作的无限FEVER模式玩起来极为刺激有趣，玩家能够一次次不停达成超大型的连锁。

▲各位新手玩家千万不要像笔者这样直接玩剧情模式，技艺不精甚至会输给低级电脑哦！

**特别提示**

本作为首次接触游戏的玩家提供了非常友好的教学模式和相当实用的连锁模拟器，保证能够让玩家从入门阶段一直过渡到连锁高手为止。

# 诺拉与刻之工房 雾之森林的魔女

日 饭 萌

黄金眼评分 —

游戏原名 ノ−ラと刻の工房 雾の森の魔女

游戏类型 角色扮演 厂商 Atlus

游戏人数 1人 发售日 2011年7月21

对应玩家年龄 全年龄 文：洛克

**适应玩家人群**

●喜欢Atlus游戏风格的玩家

●有恋声癖的玩家

●喜欢养成类游戏的玩家

**平均游戏时间**

●通关游戏需要10小时以上

●完成全部图鉴需要13小时以上

**游戏概要**

本作是由《世界树迷宫Ⅲ 星海的来访者》的制作团队开发的RPG游戏，在游戏中玩家将扮演一名拥有“导刻术”能力的女孩“诺拉布兰朵”，“导刻术”拥有“引导物质的时刻”的神奇力量，玩家需要在世界各地旅游的同时通过“导刻术”解决人们的烦恼。值得一提的是，游戏的进行方式和“《工作室》系列”非常相似，喜欢清新风格的玩家不妨尝试一下本作。

## 操控时间！打造出只属于你的冒险！

◀在游戏中玩家需要完成来自居民的各种委托，任务的种类丰富多彩，使游戏流程非常紧凑。

▲游戏不仅声优阵容异常华丽，其收录的角色插画也十分精美。

**特别提示**

游戏的画面不仅清新可爱，声优阵容也异常华丽。制作组请来了樱井孝宏、花泽香菜、子安武人等知名声优为游戏献声，有兴趣的玩家不要错过。

# 恶魔幸存者2

饭 策 硬 音

黄金眼评分 24

游戏原名 デビルサバイバ−2

游戏类型 战略角色扮演 厂商 Atlus

游戏人数 1人 发售日 2011年7月28日

对应玩家年龄 12岁以上 文：八重樱

**适应玩家人群**

●“《女神异闻录》系列”的拥护者

●喜欢战略角色扮演的玩家

●前作的粉丝

**平均游戏时间**

●单路线通关约15小时

●全部结局通关约100小时

**游戏概要**

这是2009年发售的NDS游戏《女神异闻录 恶魔幸存者》的续作，玩家将继续扮演与恶魔缔结契约的主人公并在最后7天内生存下来。本作延续了前作收集、召唤、合成恶魔等元素，并新增“缘之系统”，用以统计玩家与其他同伴间的缘分深浅程度，而在游戏中，玩家所作出的不同选择也将决定最终会与哪些角色幸存下来，想要收集全部的结局势必要花费掉不少时间。

## 化身为恶魔使，挑战神所敲定的命运！

◀游戏中能收集到很多系列玩家早就熟悉不已的恶魔。

▲类似的对话选项在游戏中还有很多，想要和喜欢的角色达成结局就必须谨慎选择。

**特别提示**

虽然属于旁支作品，不过游戏的魅力还是维持了系列一贯的传统，收集各种恶魔并将它们合成培育出更高等级的恶魔的系统令人颇为中毒。

3DS的闪亮登场，标志着电子游戏进入了一个全新的领域与时代——裸眼3D。尽管主机发售初期的软件数量并不算多，但这些作品却几乎每款都是值得一玩的精品，让很多玩家不知如何下手。

目前3DS尚未破解，购买正版游戏时需注意游戏的版本是否和自己主机的版本相对应，否则会出现游戏无法兼容的情况。从玩家反响来看，《任天狗＋猫》、《生化危机 佣兵3D》以及《塞尔达传说 时之笛》这三部作品是最受好评的，它们的游戏素质有目共睹，并且分别适合不同的游戏人群，玩家可以根据自己的喜好进行选择。至于那些经典名作在3DS平台上的重生，由于大部分相距原作时间较长，所以对新手来说有很高的价值，老玩家也能借此怀旧一番。

最后在这里要特别提醒所有3DS玩家，由于3D显示的特殊性，玩家在游戏过程中更应该注意正确健康地用眼，一旦出现眼部疲劳酸痛的感觉，请第一时间关闭3D功能或者立即停止游戏，千万不要因为贪玩而伤害了自己的身体。

## 任天狗+猫

家 视 多

**游戏原名** nintendogs + cats

**游戏类型** 模拟育成　**厂商** Nintendo

**游戏人数** 1人　**发售日** 2011年2月26日

**对应玩家年龄** 全年龄　文：八重樱

**黄金眼评分** 26

### 适应玩家人群
- 喜欢动物但没有条件饲养的人
- 闲暇时间不知该做什么的休闲玩家
- 对可爱动物没有抵抗力的女生

### 平均游戏时间
- 平均每天游戏时间约为半小时
- 无通关时间

### 游戏概要
《任天狗＋猫》是3DS首发游戏之一，也是将3D裸眼技能展现得最为完美的一作。系统同前作基本相似，玩家每天所要做的只是花少量时间帮宠物打理、喂食、遛街等等，其他时候你既可以关机去做别的事，也可以开着游戏放在身边。可以饲养猫咪是本作的一大卖点，当你同时养狗又养猫时，可以观察两种动物共处同一屋檐下时的不同反应，是很新奇的体验。

### 随身携带的“真实宠物”帮你度过无聊时光！

▲使用参加比赛获得的奖金不但可以购买猫粮狗粮，还可以买各种道具来布置房间。

**特别提示**
既不需花费太多时间去照顾、也不用消费现实中的钱去购买商品，本作无疑是喜欢宠物之人的不二之选。玩家还可用拍照功能照下爱宠的身影。

◀通过裸眼3D可以真实感受到小动物们的可爱。

## 战国无双 编年史

日 爽 饭 多

**游戏原名** 战国无双 Chronicle

**游戏类型** 动作　**厂商** Koei Tecmo

**游戏人数** 1～2人　**发售日** 2011年2月26日

**对应玩家年龄** 12岁以上　文：纱迦

**黄金眼评分** 24

### 适应玩家人群
- 喜欢动作游戏的3DS玩家
- 想找一款与众不同的《无双》玩玩的人

### 平均游戏时间
- 全关卡通过需50小时
- 全要素需120小时

### 游戏概要
游戏名为编年史，将一场场著名战役串连起来，让玩家以原创武将的身分去体验这些历史瞬间。全新的玩家切换系统允许玩家随时扮演战场上的不同武将来扭转战局，是一次全新而大胆的尝试，而且非常成功。成长方面既有阶级的设定，也有锻冶武器的设定，过去大受好评的秘藏武器系统也得以继承。游戏不支持多人联机，但可以进行擦身合战。

### 你就在历史改变的瞬间！

▲擦身合作可以大幅提升参战武将的友好度，并可以获得对方设定的奖励武器。

**特别提示**
通过3DS的无意识通信功能，玩家可自动下载官方提供的追加剧本，下载完之后即可在外传将星列传中游玩，体验与本篇不一样的玩法。

◀上下屏的显示令玩家可以随时把握最有用的战场情报，敌我武将信息一目了然。

## 莱顿教授与奇迹的假面

饭 谜 剧

**游戏原名** レイトン教授と奇迹の假面

**游戏类型** 文字冒险　**厂商** Level-5

**游戏人数** 1人　**发售日** 2011年2月26日

**对应玩家年龄** 全年龄　文：八重樱

**黄金眼评分** 25

### 适应玩家人群
- 推理解密游戏爱好者
- 喜欢玩脑筋急转弯的人
- 本系列的死忠们

### 平均游戏时间
- 流程通关约15小时
- 全谜题及迷你游戏打通约20小时

### 游戏概要
本作是《莱顿教授》第二系列的第2作，也是第一款对应3DS的作品。游戏依旧是以百余个智力小游戏组成，除去极少部分问题涉及到日语外，大多数题目都很直观清楚，即使不太懂日语也能明白题目的意思。跌宕起伏的剧情和悠扬的配乐也相当引人入胜，再现了19世纪英国的古风古韵。因为剧情大多是通过动画来表现的，故在裸眼3D下只能呈现出前后分层的效果。

### 百余个智力小游戏让你的大脑做足运动！

▲2D动画在裸眼3D显示下效果并不尽如人意。

**特别提示**
《莱顿教授》近几年虽然新作不断，但很少见到令人眼前一亮的新创意。本作作为3DS的首发游戏，也没有将裸眼3D发挥到极致。

◀小游戏都属于不用花费太多时间即可解答的类型，如果实在答不出来也可使用金币购买提示。

## 生化危机 佣兵 3D

枪 硬 饭 暴

游戏原名 BIOHAZARD THE MERCENARIES 3D

游戏类型 动作　厂商 Capcom

游戏人数 1人　发售日 2011年6月2日

对应玩家年龄 18岁以上　文：奈落

黄金眼评分 21

**适应玩家人群**

●“《生化》系列”粉丝
●佣兵模式爱好者
●有联机条件的玩家

**平均游戏时间**

●全任务完成约15小时
●全勋章获得需要150小时以上

**游戏概要**

本作沿袭了自 5 代的佣兵模式，新引入技能和武器系统，结合 3DS 触控屏的特性，换枪等操作也都经过了优化调整。虽然画面和场景略有缩水，但敌兵的刷新速率很高，BOSS 也时常是两两出现，这让本作的难度和刺激感丝毫不逊于家用机。虽然只有 30 个任务，但类似家用机游戏中成就和奖杯的“勋章”保证了游戏时间，追求高分的挑战之路也是没有终点的。

### 生化明星齐聚佣兵战场

▲支持Wi-Fi联机的合作模式能令游戏的乐趣更上一层。

**特别提示**

游戏中共有50个勋章，其中有6个需要在联机模式下才能获得，而且联机协作也能让部分难点关卡迎刃而解，游戏乐趣更是成倍提升！

◀电锯老祖等经典BOSS纷纷登场，刺激着玩家紧张的神经。

## 深渊传说

日 饭 典

游戏原名 テイルズ オブ ジ アビス

游戏类型 角色扮演　厂商 NBGI

游戏人数 1人　发售日 2011年6月30日

对应玩家年龄 全年龄　文：狼来了

黄金眼评分 22

**适应玩家人群**

●想随时随地重温家用机上的不朽之作的人
●还未曾领略过“《传说》系列”魅力的人

**平均游戏时间**

●不追求分支事件完成度的通关时间约55小时
●全要素完美需要100小时以上

**游戏概要**

引人入胜的剧情、丰富的育成要素、上乘的音效和爽快创新的战斗系统都使得本作的人气在“《传说》系列”中居高不下。多线战斗和 FOF 技令战斗的爽快感与流畅度提升一个等级，追加了初版时所没有的秘奥义更是令战斗升温；而隐藏迷宫和斗技场里登场的历代人气角色也激发了玩家反复挑战的欲望。另外家用版上读盘速度较慢的诟病得到了一定的改善。

### 《传说》史上的巅峰之作降临3DS！

▲大魄力的秘奥义让战斗的演出度直线上升！。

**特别提示**

配置建议：擅长攻击魔法的杰德和辅助型的缇娅是首选角色，剩下两个位置留给卢克和凯，也可将他们其中一人替换为远程单位的娜塔莉亚。

◀3DS版独有的下屏触控出招令战斗变得更具战略性。

## 塞尔达传说 时之笛 3D

谜 音 典

游戏原名 ゼルダの传说 时のオカリナ 3D

游戏类型 动作角色扮演　厂商 Nintendo

游戏人数 1人　发售日 2011年6月16日

对应玩家年龄 全年龄　文：八重樱

黄金眼评分 26

**适应玩家人群**

●想要体验过去经典游戏的玩家
●“《塞尔达传说》系列”的忠实粉丝

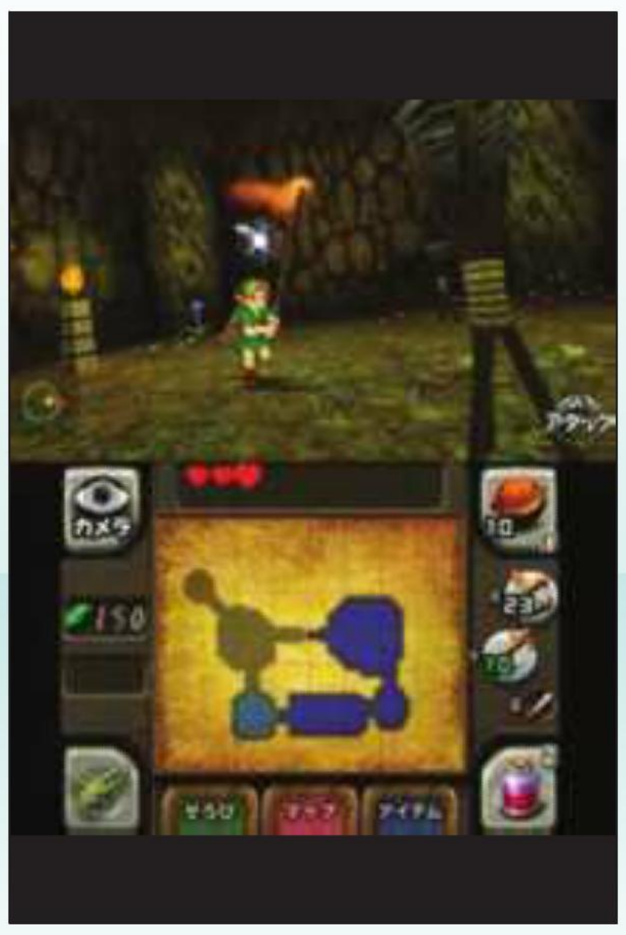
**平均游戏时间**

●流程通关约40小时
●打通“里塞尔达”时间翻倍

**游戏概要**

N64 平台上的《塞尔达传说 时之笛》堪称不朽神作，这次登陆 3DS 平台任天堂进行了全面重制，在保留游戏原本风格特色的同时，对画面、帧数及裸眼 3D 效果进行了优化，将海拉尔世界的壮美逼真呈现于玩家眼前。考虑到游戏解谜的难度，本作增设了“预见之石”系统，可获得相关的提示。此外，将世界左右翻转、敌人攻击力加倍的“里塞尔达”也有收录其中。

### 吹响时之笛，穿越时空展开壮阔的冒险！



▲游戏画面在目前已发售的3DS游戏中算得上是非常出色的。

**特别提示**

尽管原作的经典地位不容置疑，想要适应其节奏需要花费不少时间。裸眼3D效果很出色，配合上陀螺仪观测功能后效果更为惊艳。

◀游戏中很多机关设计都鲜有提示，卡住的时候记得使用“预见之石”。

## 星际火狐64 3D

枪 饭 典 多

游戏原名 StarFox64 3D

游戏类型 飞行射击　厂商 Nintendo

游戏人数 1～4人　发售日 2011年7月14日

对应玩家年龄 全年龄　文：奈落

黄金眼评分 23

**适应玩家人群**

●空战游戏爱好者
●想再次回味经典的系列粉丝
●儿童及女性玩家

**平均游戏时间**

●一周目平均2小时
●同一难度全勋章约7小时

**游戏概要**

N64 平台上经典射击游戏的移植作，帅气的狐狸福克斯再次在 3DS 上与星际火狐小队成员们为维护宇宙的和平而战。本作最明显的进化就是画面，建模更为精细，色彩与效果也更为亮丽。第三人称视角配合 3DS 的裸眼 3D，战斗时敌机迎面飞来所带给玩家的视觉震撼绝对一流。游戏还新增陀螺仪模式，让不擅长动作和射击游戏的玩家能够更直观地操控战机。

### 快来体验一下3D空战的刺激吧！

▲简单却刺激的空中战斗让人沉迷，拉人朋友多人游戏乐趣更多。

**特别提示**

游戏支持一卡多人的通信对战，对战时玩家的表情更通过3DS的前置摄像头实时反映到游戏中。不过游戏在实际内容上总体并没有太大的改变。

◀时隔多年后，代表正义的星际火狐小队再次出击！

Wii距离发售至今已经是第5个年头，“多人同乐”以及“体感世代”一直是任天堂为这款主机打造的独特路线，从未改变。然而由于众多第三方厂商的支持乏力，从去年下半年开始，Wii平台的软件阵容开始持续缩水，新作普遍呈现出后劲不足的情况。

为了扭转这一态势，老任从2011年上半年起加大了对第一方游戏的投入。“FF之父”坂口博信以及音乐大师植松伸夫梦幻合作的《最后的故事》是今年最受关注的RPG作品之一，其艺术性和游戏素质值得每个玩家去慢慢品味；采用动作角色扮演游戏方式的《潘多拉之塔》同样有着出众的人物与剧情设定，战斗的难度也经得起硬派玩家的挑战。这两款表现出众的游戏只能在Wii平台才能体验到，喜欢此类作品的玩家没有理由拒绝。

Level-5的《闪电十一人 强袭者》由于是系列首次登陆家用机版平台，不仅画面与音乐全面进化，而且人气角色悉数登场，玩法也变为了传统足球游戏的动作对抗形式，相信FANS一定会对此爱不释手。

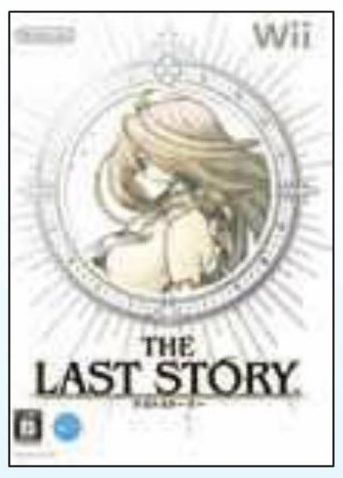
## 最后的故事

日 剧 音 饭

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | The Last Story |
| 游戏类型 | 角色扮演 |
| 厂商 | Nintendo |
| 游戏人数 | 1人 |
| 发售日 | 2011年1月27日 |
| 对应玩家年龄 | 12岁以上 |

文：狼来了

黄金眼评分 26




### 适应玩家人群

- 不喜欢游戏中穿插大段CG的人
- 讨厌耗费大量时间刷怪练级的人
- 喜欢实时制战斗的玩家

### 平均游戏时间

- 一周目不做分支任务需30小时
- 二周目高难度通关约35小时
- 多周目全分支事件达成约需50小时

### 游戏概要

玩家最初扮演的只是饱受世人冷眼的佣兵一名，在一次看似简单的任务中却意外地得到了力量“ギャザリング”，之后怀着骑士梦的主角邂逅了改变自己命运的那名女子。随着剧情的推进，玩家需顾及的并不是属于个人的荣誉与利益，而是人类与咕咕族之间的种族纷争以及关乎到整个世界安危的星之种。朴实的系统与剧情相信能令玩家重拾回当年接触游戏时的感动。

### 坂口博信与植松伸夫的完美演绎！

◀主角所在的城市设施齐全，从热闹的市场到幽静的小巷应有尽有。

### 与各具魅力的同伴一起追逐梦想！

▲独树一帜的战斗系统让玩家在每场战斗中都不会感到枯燥。

**特别提示**

游戏对玩家的等级要求不高，如果遇到实在打不过去的敌人也可以回到关卡中的红色召唤阵处稍微提高一下队伍的平均等级。个别合成素材在一周中只会出现一次，强化装备时需谨慎选择。

## 潘多拉之塔

日 剧 硬

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | パンドラの塔 君のもとへ归るまで |
| 游戏类型 | 动作角色扮演 |
| 厂商 | Nintendo |
| 游戏人数 | 1人 |
| 发售日 | 2011年5月26日 |
| 对应玩家年龄 | 15岁以上 |

文：狼来了

黄金眼评分 22

### 适应玩家人群

- 对锁链类武器情有独钟的人
- 喜欢研究游戏设定及世界观的人
- 想一睹女主角独特喂食系统的人

### 平均游戏时间

- 一周目通关需20小时
- 多周目全结局达成需30小时
- 二周目全隐藏房间踏破需25小时左右

### 游戏概要

故事讲述了作为王国巫女的女主角塞莉斯在收获祭上受到了突如其来的兽化诅咒，并因此被王国视为不吉祥的存在而遭军队的追捕，逃亡期间在谜之行商人的帮助下塞莉斯与玩家所扮演的男主角安迪来到了禁地十三讣塔前。为了解开至爱的诅咒，安迪义无反顾地只身进入塔中讨伐塔主并将夺来的主肉交给塞莉斯供她进食以保人形。结局的走向将由玩家来主宰。

### 即使是这样的她，你依然会爱下去吗？

◀女主角塞莉斯的表情与小动作都极其丰富、真实，行为处事也与真人无异。

### 动作与育成要素的完美结合

▲游戏的画面与音效虽然达不到次世代的水平，却不失大气与恢弘。

**特别提示**

一周目中除了初始的武器六零式军用剑外，还会陆续于流程中入手五十六式双小剑和特务式大镰，其中军用剑的泛用性最高，建议优先强化，而攻击范围广的大镰则是强化的第二选择。

## 闪电十一人 强袭者

竞 爽 多 饭

| | |
|---|---|
| 游戏原名 | イナズマイレブン ストライカ－ズ |
| 游戏类型 | 动作 |
| 厂商 | Level-5 |
| 游戏人数 | 1～4人 |
| 发售日 | 2011年7月16日 |
| 对应玩家年龄 | 全年龄 |

文：洛克

黄金眼评分 19

### 适应玩家人群

- 喜欢乱斗类游戏的玩家
- 玩过《闪电十一人》的玩家

### 平均游戏时间

- 打败“王牙队”通关游戏约8小时
- 收集全人物依玩家的有爱度而定

### 游戏概要

本作是“《闪电十一人》系列”的最新作，游戏大胆舍弃在之前作品中大受好评的剧情模式，改为一款纯对抗性的动作类体育游戏。由于画面的提升，原作中大魄力的必杀技终于得到完美体现。而游戏的操作方式非常简单，带球、射门、必杀技等动作都能通过简单的按键来完成。此外游戏支持4人线下游戏，在炎炎夏日邀请几名好友来家中共游也是不错的选择。

### 超次元足球游戏引燃火热夏季

◀借助Wii的机能，游戏中必杀技的表现力度达到一个新的高峰。

### 华丽度满点的必杀技

▲游戏不仅收录了动画中出现的所有人气角色，就连《闪电十一人GO》中的几名主要角色也加入战局。

**特别提示**

美中不足的是游戏的AI不够给力，行动模式极为单一，当玩家熟悉系统之后会很快地厌倦单机模式。不过独乐乐不如众乐乐，若想体验游戏的全部乐趣，建议还是邀请几名好友一同游玩。

# 2011上半年 奖杯/成就神作推介

用一个暑假的时间为自己添上十个白金奖杯或是一万点成就？对于有时间并且有计划的奖杯迷或是成就饭来说，这可不是什么天方夜谭。和往常一样，2011 年的上半年同样诞生了不少的奖杯 / 成就神作，它们的素质也并非那么不济，有一些还相当有趣，适合假日里休闲放松，对奖杯 / 成就不怎么感冒的玩家也可以尝试一下。( 以下游戏的机种均为 PS3/X360 )

文 胜负师&纱迦

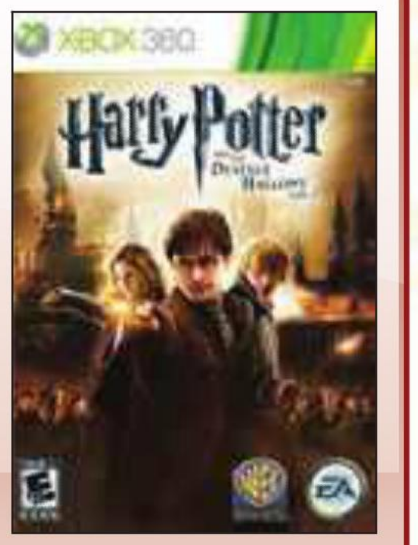
## 边缘战士

游戏原名 Brink

游戏类型 主视角射击 完美所需时间 20小时左右

本作号称是跑酷多人在线射击游戏，宣传力度很大，但实际素质不尽人意。不过神奇的是，本作的全部奖杯 / 成就均可单机解除，真是奇哉怪哉！只要打完挑战模式和战役模式，奖杯 / 成就就到手了一大半。虽说单机即可圆满，但有几个项目在线上找人合作的话会更省时间。游戏还有限时免费的 DLC，追加了奖杯和成就，赶紧去下吧。

## 哈利·波特与死亡圣器II

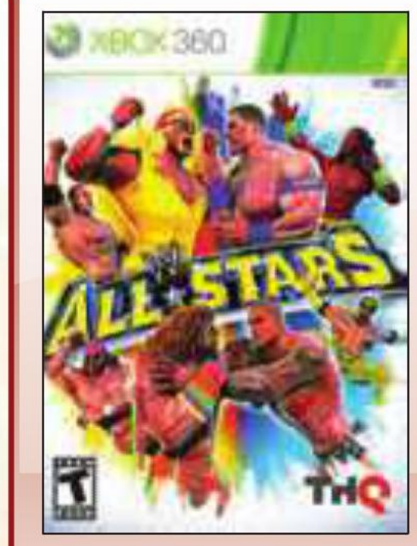



游戏原名 Harry Potter and the Deathly Hallows Part 2

游戏类型 动作 完美所需时间 15小时左右

和很多电影改编游戏一样,本作延续了“《哈利 · 波特》系列”奖杯 / 成就神作的传统，不过其难度相比《死亡圣器》第一部略有提高，因为游戏必须通一遍 Normal 和一遍 Expert 难度，另外还需要攻克挑战模式，相比前作可能要多花几个小时。当然，因为本作又变成全单机了，省去了找朋友互刷的小麻烦。

## WWE全明星

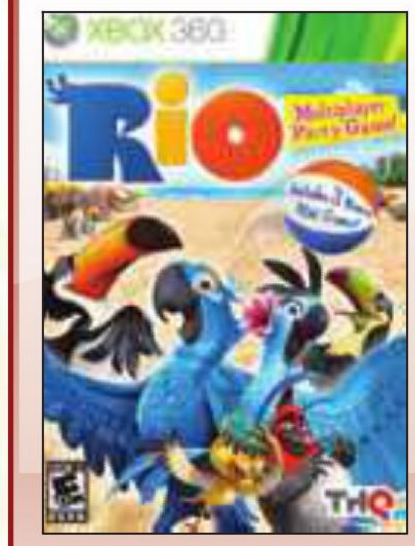



游戏原名 WWE All Stars

游戏类型 体育 完美所需时间 15小时左右

本作完美无压力，原因在于本作的单机绝大部分成就 / 奖杯均可开多手柄搞定，只有 8 个成就 / 奖杯需要和 CPU 真刀真枪地干一场，不过难度可以调至最低。本作还有在线成就，要求玩家赢得 50 场比赛，如果你能找到一个帮手，那么 50 场也只是个把小时的事情——开场一拳干翻对手，然后直接压制：TIME UP！ YOU WIN！

## 里约大冒险




游戏原名 Rio

游戏类型 动作 完美所需时间 15小时左右

电影大受好评,游戏同样出彩。本作是一款家庭聚会型游戏，完全由迷你游戏组成。游戏完美十分轻松，原因就在于全部迷你游戏均可通过线下多手柄搞定，只要确保 1P 获胜即可解除成就 / 奖杯。本作需要 15 个小时才能全成就或白金，但实际上用不着这么长时间，因为最后五六个小时只需要你挂机达到一定的移动距离就行了。

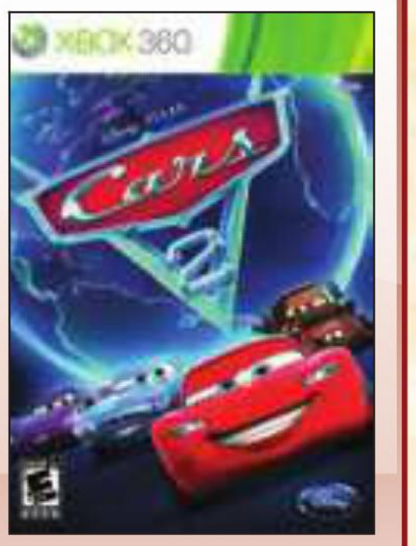
## 绿灯侠

游戏原名 Green Lantern

游戏类型 动作 完美所需时间 12小时左右

又一款根据电影改编的奖杯 / 成就神作，不过更重要的是，本作很好玩！游戏的手感很棒，成就和奖杯设置毫不为难玩家，基本上一路打过去,稍微注意一下明显得不能再明显的收集要素，就可以完美。游戏还支持线下双打，不过关卡中的敌人配置明显是按单打来的，因此双打情况下难度还会降几个档次。真是好玩又好拿的真神作啊！

## 汽车总动员2




游戏原名 Cars 2: The Video Game

游戏类型 竞速 完美所需时间 10小时左右

《汽车总动员》堪称最著名的成就 / 奖杯神作系列之一，这次根据电影 2 代改编的游戏增加了枪战等多种要素之后，看似难度大幅上升。但是大家不要忘了，本系列的传统就是秘技不影响成就 / 奖杯的获得！ 721953，无限加速！ 959595，全模式全赛道开启！ 123456，自动瞄准！有如此牛叉的秘技，如果还不能完美，那我也无话可说。

## 美国队长 超级战士

游戏原名 Captain America: Super Soldier

游戏类型 动作 完美所需时间 8小时左右

本作具备标准的电影改编神作的素质：全单机、成就 / 奖杯好拿、耗时短。游戏玩起来感觉像是《波斯王子》加《金刚狼》加《蝙蝠侠》，不过学得都不算到位。当然这不是重点，只要成就 / 奖杯好拿就可以了，何况本作的手感还是像模像样的。游戏连难度相关的成就 / 奖杯都没有，因此你大可厚颜无耻地开 EASY 难度，在一周目里解决战斗。

## 变形金刚3 月之暗面

游戏原名 Transformers: Dark of the Moon

游戏类型 动作 完美所需时间 7小时左右

《变形金刚 3》电影改编游戏的奖杯 / 成就难度低得有些意外，单机部分几乎所有奖杯都可以在简单难度下取得，只有一个奖杯需要选关打一下困难模式第六章的开头部分，也是手到擒来。尽管有 4 个网战奖杯 / 成就，但升到 20 级只要一两个小时，什么 60 秒不死、一次比赛用 5 次特技相当于白送，最需要运气的反而是第一个被杀，汗！

## 兰戈

游戏原名 Rango: The Video Game

游戏类型 动作 完美所需时间 6小时左右

电影改编游戏中的高品质之作，尽管流程不长，但是手感舒适，趣味性十足，关卡设计独到，西部风的音乐也很治愈。游戏的战斗难度比较低，只是收集要素不少，好在位置大都十分明显。稍稍有些麻烦的是正常情况下赚钱速度比较慢，不过本期的秘技合集中有快速赚钱的妙方，一定可以让各位玩家事半功倍。

## 功夫熊猫2

游戏原名 Kung Fu Panda 2

游戏类型 动作 完美所需时间 4小时左右

这一作的素质比前作要糟糕很多，画面实在对不起次世代的名号。不过游戏的难度非常低，除了剧情奖杯 / 成就之外，有很多都是累计杀敌数量的。数量众多的收集要素是另一个重点，但只要一路瓶瓶罐罐扫过去就很难错过。本作的 X360 版是一款对应 Kinect 的体感游戏，全成就耗时会长一点儿，但依然神作。

TIPS 对于 X360 的成就犯来说，还可以试试《魅影破坏者》、《史坦斯闸门 比翼恋理的爱人》、《交错频道 所有人的记忆》，它们都是成就神作。

# 实用至上主义

## 2011上半年游戏之研究秘技大集合

暑期特刊的传统项目——《实用至上主义——上半年游戏之研究秘技大集合》，又与大家见面了。这个版块的目的，是帮助大家暑假期间打游戏时更方便地查找攻略信息，此前已经推出过4次。老读者看完之后应该会发现，这次的内容比前4次都要少。至于这个原因嘛，当然是因为这次新开的《迷你攻略总动员》。

此次收录的游戏中，Wii和NDS游戏的数量急剧减少，而PS3游戏的数量大幅增加，这与国内市场的变化是分不开的。X360游戏和去年一样仅有一个，这是因为X360的独占大作多在年末登场。各路软饭任饭就不要因为自己支持的主机内容太少而纠结了。

要提醒大家的是，暑期打机要注意身体健康，不要一天到晚都窝在空调房里打游戏，否则一个星期下来免疫力就会严重下降了。要想锻炼的话，游泳毫无疑问是最佳选择，当然游泳的时候也要注意安全哦。

## 索引

### 3DS

| | |
|---|---|
| 死或生 次元 | 42 |
| 深渊传说 | 43 |
| 死或生 次元 | 42 |

### X360

| | |
|---|---|
| 魅影破坏者 | 43 |

### PSP

| | |
|---|---|
| SD高达G世纪 世界 | 44 |
| 苍翼默示录 连续变幻Ⅱ | 44 |
| 超时空要塞 三角边境 | 44 |
| 猛虎！高校暴力教师 | 45 |
| 女神异闻录Persona 2 罪 | 44 |
| 奥丁之枪 魔枪军神与英雄战争 | 45 |

### NDS

| | |
|---|---|
| 噗呦噗呦 | 45 |
| 勇者斗恶龙 怪兽篇Joker 2专家版 | 45 |

### PS3

| | |
|---|---|
| 古墓丽影 合集 | 46 |
| 梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3 | 46 |
| 魔界战记4 | 47 |
| 如龙 终焉 | 47 |
| 侍道4 | 46 |
| 小小大星球2 | 46 |
| 真·三国无双6 | 46 |

### 跨平台

| | |
|---|---|
| WWE全明星 | 48 |
| 爱丽丝 疯狂回归 | 49 |
| 幻境神界 大天使的崛起 | 49 |
| 凯瑟琳 | 48 |
| 兰戈 | 48 |
| 乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争 | 49 |
| 漫画英雄对Capcom 3 | 49 |
| 特洛伊无双 | 48 |


## 3DS 上半年游戏研究秘技大集合

### 死或生 次元

| | | | |
|---|---|---|---|
| 原名 | デッド オア アライブ ディメンションズ | 发售日 | 5月19日 |
| 游戏类型 | 格斗 | 发行商 | Koei Tecmo |
| 版本 | 日版 | | |

#### 摇动

在FIGURE模式中摇动3DS，女性角色手办就会……

#### 隐藏角色紫电

全角色均已出现的情况下，在选人画面中将光标指向RANDOM，输入L+X、R+X、L+R+X即可使用最终角色紫电。3条指令对应的是紫电的3套服装，不是要全部输入。不过紫电的招式就是个大杂烩，就连摔角技都会用，感觉比较怪异。

#### 银河战士登场

选择"GEO THERMAL POWER PLANT"场地时，对麦克风吹气，萨姆斯将会出现在场地上，并引起一次大爆炸。

[文：白菜]

### 海贼王 无尽航路SP

| | | | |
|---|---|---|---|
| 原名 | ワンピ–ス アンリミテッド クル–ズSP | 发售日 | 5月26日 |
| 游戏类型 | 动作 | 发行商 | NBGI |
| 版本 | 日版 | | |

#### 高效率的金色GP赚取法

冰山岛上开始地点，攀登上悬崖后顺着路前进，在尽头处抓住企鹅就能获得金蛋，将其点数化就行了。另外冰山岛上也能采取到黄金的果实，也可以顺便去获得。

[文：白菜]

#### 前后篇全角色解放

树林岛从阳光号出发往西边走，在椰子树附近挖掘地面会出现宝箱，能够获得"谜**のチケット**"。带着这个道具前往船头的狮子处会发生剧情。与橘子树附近的索隆，厨房的布鲁克以及健身房的乔巴说话，之后再与船头附近的大雕说话，就能解放前后篇的所有角色，并在生存模式中使用了。

#### 暴走乔巴的变身条件

这是在BOSS战时才能使用的秘技。首先要求乔巴的"觉悟"为LV5，然后HP要在1/10以下，满足上述条件后使用必杀技"**ランブルボ–ル**"就会变为暴走乔巴。

#### 无限获得长藤

在树林岛击倒最初的BOSS巴索罗谬·熊的地方向上，有长着长藤的地方。拿取后稍微前进一些会看到橡胶果实。到达这里之后再返回原来的地方，会看到长藤又长了出来。如此反复就能无限获得长藤了。

## 深渊传说

| 原名 | Tales of the Abyss | 发售日 | 6月30日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 角色扮演 发行商 | NBGI | 版本 日版 |

### 全角色隐藏秘奥义

**·卢克**

**ロスト・フォン・ドライブ**:2周目以后可以使用。装备“**ロ–レライの**键”的情况下,HP为红色时(小于15%),在OVL状态中同时按下BAY三个键即可发动。一场战斗中只能使用一次。

**アカシック・ト–メント**:在伊昂同行的情况下,秘奥义命中敌人后按住A键不放。

**·缇娅**

**フォ–チュ–ン·ア–ク**:2周目以后可以使用。前提是习得所有的谱歌,且使用次数均在50次以上,在OVL状态中咏唱“**ジャッジメント**”。攻击命中敌人时按住A键不放。

**·杰德**

**インディグネイション**:2周目以后可以使用。上级谱术“**サンダ–ブレ–ド**”的使用次数超过200次,在OVL状态中持续按住→方向5秒。

**·阿妮斯**

十六夜天舞:2周目以后可以使用。在秘奥义“杀剧舞荒拳”中按住A键不放。

**フィ–バ–タイム**:2周目以后可以使用。“**ラックラック**”的使用次数超过100次,在OVL状态中使用“**ラックラック**”。一场战斗中只能使用一次。

**·凯**

闪霸瞬连刃:“绝破十字冲”的使用次数超过200次,装备宝剑**ガルディオス**的情况下,在HP50%以下时进入OVL状态,使用“绝破十字冲”发动。

**·娜塔莉亚**

**ノ–ブル·ロア–**:“**ピアシスライン**”的使用次数超过150次,装备**エルヴンボウ**的情况下,OVL状态中使用“**ピアシスライン**”发动。

### 最强的敌人

在持有于梅基奥拉高原必定获得的“魔剑**ネビリム**”的情况下,当剧情发展到取回阿尔比奥鲁的飞行谱石后,与达特的礼拜堂中的**トリトハイム**对话,就可以触发长时间的连续支线任务“**ネビリム**”。该任务要求收集6件触媒武器,全部集齐之后就可以挑战游戏中最强的隐藏BOSS——**ネビリム**。触媒武器的收集顺序如下:

圣剑**ロストセレスティ**:与礼拜堂的**トリトハイム**对话后,前往科特路布鲁克的知事邸与**ネフリ–**对话,然后前往古兰克库玛宫殿中皮奥尼皇帝的房间里与皮奥尼对话就可获得,如果皮奥尼不在他的房间,先将流程推进一下再回来。

魔枪**ブラッドペイン**:复制篇开始与娜塔莉亚汇合后,前往崩坏圣托比那,与老**マクガヴァン**对话,然后前往宿屋与**マクガヴァン**对话。之后离开城镇立刻往西边走,在森林里抓住一只**ブウサギ**,回到宿屋再与**マクガヴァン**对话就能获得魔枪。

圣弓**ケルクアト–ル**:扎勒霍火山第二次攻略完毕后,从王都巴奇卡鲁进入废工厂,在第一个场景第二层的悬空梯子处使用缪翼,在前面利用强化的缪火焰打开缆车的开关。回到王都乘坐上方的缆车,就可以从宝箱中拿到圣弓。

魔杖**ケイオスハ–ト**:进入放射之门后,来到达特教会发生剧情。在之前教会中使用缪翼弄穿地板的那一层,从右边进去走到底的房间可以找到弗罗莉安,得到魔杖。这个房间也可以在底层开启传送阵后,从右下角的传送阵直接前往。

圣杖**ユニコ–ンホ–ン**:开启艾尔德兰特中尤利亚的墓地房间后可获得。

以上6件武器都入手之后,前往大地图的最左上角,利用阿尔比奥鲁的最大速度突破暴风雪,来到**ネビリムの**岩。稍稍前进后就会进入强制BOSS战。BOSS **ネビリム**比最终BOSS梵更加强大,一边快速移动一边连发术技,而且都是具有将Lv.70的人一击毙命的骇人威力。我方的战术是操纵角色在最靠近她的距离利用自由移动来躲避她的招式,然后让同伴以谱术攻击,确认对她造成硬直后再上前使用连续技。推荐成员为卢克/凯、杰德、缇娅和娜塔莉亚。玩家操控卢克/凯进行回避,吸引BOSS的注意力;娜塔莉亚不断咏唱“**リヴァイブ**”来给众人附加自动复活的效果;缇娅注意回复;而杰德则全力用上级谱术进行输出,制造出FOF后玩家操控的角色还能上前摸摸鱼。推荐等级为Lv.70,如果带有**オ–ルディバイド**这个伤害减半道具的话,Lv.65左右就可以尝试挑战了。

击败**ネビリム**后,前往古兰克库玛的皮奥尼皇帝的房间与皮奥尼对话,然后前往达特礼拜堂与**トリトハイム**对话,再来到巴奇卡鲁的卢克家中凯的房间里与**ペ–ル**对话,可以获得一个称号。之后装备触媒武器的话,虽然在装备界面上攻击力不会变化,但攻击力会变为“装备角色目前杀死的敌人数量”,例如娜塔莉亚杀死了1000个敌人,那么娜塔莉亚装备圣弓后攻击力为1000,而且之后该角色杀死的敌人数量也会计算在内,攻击力的上限为9999。

**[文:白菜]**

# X360 上半年 游戏研究秘技大集合

## 魅影破坏者

| 原名 | ファントムブレイカ– | 发售日 | 6月2日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 格斗 发行商 | 5pb. | 版本 日版 |

### 成就小技巧

本作的累计型成就不可在练习模式和对战模式中解除,因此比较麻烦,不过好消息是在街机模式中以2P乱入的方法是可以解的。而且本作的数据统计比较详尽,除了没统计受身次数之外,其他累计型成就的完成情况可以查阅到,因此均不是难点。在线RANKED MATCH二连胜的成就略有难度,不过同样可以像《漫画英雄对Capcom 3》那样,用备分存档的方法来解除。

本作另有一个白金成就,即取得条件为获得除此之外全部成就。不过这个成就还有一种解法,那就是先玩过本作的试玩版(在Xbox LIVE上可以下载),之后在有试玩版存档的情况下进入正式版即可。但此举有一定几率会导致玩家的累计数据归零,因此只推荐在游戏初期尝试。

### 隐藏角色

**インフィニティ**:在街机模式中打败**インフィニティ**,或累计打过100场战斗。

**フィン**:除**フィン**之外的全角色故事模式通关,或累计打过150场战斗。

**リミ**(梨深):**フィン**的故事模式通关,满足后述3个条件其中之二,再打倒乱入的**リミ**。或累计打过200场战斗。

**クリス**(红莉栖):全角色故事模式通关,满足后述全部3个条件,再打倒乱入的**クリス**。或累计打过250场战斗。

所谓的3个条件,是指在街机模式中满足:1.不接关;2.以超必杀技终结过1次对手;3.相杀100次。这3个条件有些困难,不过可以用2P乱入的方法来救急,因此不是问题。

**[文:纱迦]**

# PSP上半年游戏研究秘技大集合

## 苍翼默示录 连续变幻 Ⅱ

| 原名 | BlazBlue: Continuum Shift II | 发售日 | 3月31日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 格斗 | 发行商 | Arc System Works |
| 版本 | 日版 | | |

### 真结局（TRUE END）出现条件

最简路线依次为——开启 Ragna 篇 TRUE END、开启 Noel 篇 TRUE END、开启 Jin 篇 TRUE END、开启 Rachel 篇 TRUE END、开启 Tsubaki 篇 TRUE END、开启 Hakumen 篇 TRUE END、开启 Hazama 篇 TRUE END，这样即可解锁真结局。这几名角色的真结局达成条件如下：

**Ragna：** 战胜Rachel
**Noel：** 选择“话が通じない、冷静にさせなきゃ！”→“付いて行かない”
**Jin：** 战胜UM版Rachel
**Rachel：** 选择“仕方ないから遊んであげる”
**Tsubaki：** 战胜Noel，且整个通关过程使用超杀和一击必杀技的次数不超过3次
**Hakumen：** 选择“上に向かわせる”
**Hazama：** 战胜Ragna

［文：纱迦］

## 女神异闻录 Persona2 罪

| 原名 | ペルソナ2 罪 | 发售日 | 4月14日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 角色扮演 | 发行商 | Atlus |
| 版本 | 日版 | | |

### 传说武器的获得与强化

**传说武器获得方法**

当雪野离队后，我方队伍的最终五名角色（达哉、荣吉、丽莎、舞耶、淳）均有各自的传说武器，这些武器在主线流程中无法直接获得，必须满足一定的条件。以下为各人传说武器的获得可能时期，获得步骤可参照具体条目。

| 角色名 | 获得可能时期 |
|---|---|
| 达哉 | 到达シバルバ–B5F |
| 荣吉 | 打完カラコル后 |
| 丽莎 | 到达シバルバ–B5 |
| 舞耶 | 打完カラコル后 |
| 淳 | 打完カラコル后 |

| 传说の日本刀（达哉） | |
|---|---|
| 先决条件 | 主线进行到シバルバ–B5F后 |
| 获得方法 | 前往港南区废工场的役员室，与南条对话获得“传说の日本刀”。役员室的前往方法可参照上文“废工场的隐藏区域”部分。 |

| 传说のギタ–ケ–ス（荣吉） | |
|---|---|
| 先决条件 | 主线打完カラコル后 |
| 获得方法 | 1.先从契约恶魔处打听“ラ–メンしらいしに传说の武器があるらしい”情报。<br>2.到平坂区的ラ–メンしらいし，与店主对话选择“世间话をする”。<br>3.前往葛叶侦探事务所散布流言。<br>4.返回ラ–メンしらいし，发生剧情，选择“颁张つてくれ”让荣吉试吃食物。注意选错的话将失去获得该传说武器的机会。<br>5.向店主花50万购买“传说のギタ–ケ–ス”。 |

| 传说のメリケンクラブ（丽莎） | |
|---|---|
| 先决条件 | 主线进行到シバルバ–B5F后 |
| 获得方法 | 在废工场的役员室遇到南条后，满足前往废液处理场的条件，在废液处理场的最深处遇到城户玲司，与其对话选择“お前が神取か？”，获得“传说のメリケンクラブ”。 |

| 传说のハンドガン（舞耶） | |
|---|---|
| 先决条件 | 主线打完カラコル后 |
| 获得方法 | 1.从契约恶魔处打听“クレ–ル・ド・リュンヌに传说の武器があるらしい”情报。<br>2.到青叶区的クレ–ル・ド・リュンヌ，与店主对话选择“世间话をする”。<br>3.前往葛叶侦探事务所散布流言。<br>4.返回クレ–ル・ド・リュンヌ，发生剧情，选择“食べてくれ”让舞耶试吃食物，之后选择“おいしかったです”。同样注意选错的话将失去获得该传说武器的机会。<br>5.向店主花50万购买“传说のハンドガン”。 |

| 传说の花（淳） | |
|---|---|
| 先决条件 | 同时获得了荣吉和舞耶的传说武器后 |
| 获得方法 | 1.与アラヤ神社后方的小孩对话。<br>2.前往本丸公园，读取右侧的揭示板。<br>3.前往时间城发生剧情。<br>4.从各地区的情报员处获得流言并散布，便可按下面流言所述的方法获得“传说の花”。注意如果散布了“既に卖却济みらしい”流言将无法获得该传说武器，而最省力最经济的办法是散布パオフウ的流言，从园村麻希处免费获取。 |

| 情报员 | 情报员所在地 | 流言内容 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| トクさん | 莲花台本丸公园 | 废工场に卖人がいるらしい | 在废工场2F的事务室向卖家花50万购买 |
| トロ | 平坂区がつてん寿司 | 恶魔に盗まれたらしい | 打倒废液处理场的フエンリル后获得 |
| チカリン | 梦崎区ピ–スダイナ– | 既に卖却济みらしい | 无法获得 |
| パオフウ | 青叶区ダブル・スラッシュ | 店主がプレゼントに使ったらしい | 找到园村麻希对话获得（反谷校长存活时，麻希在梦崎区的トニ–の店；反谷校长死亡时，麻希在莲花台七姐妹学园的3–B教室。） |
| 珠间琉ジニ– | 港南区珠间琉ジニ– | 店主は值を吊り上げるつもりらしい | 到莲花台的时间城花80万购得 |

**传说武器的强化**

按照上文所述办法获得的传说武器在初期是无属性的，与契约恶魔可打听到装备中的传说武器的属性情报，接着便可对该传说武器进行相应属性的强化。强化一次属性后再度散布其他属性的流言，仍然可更改传说武器的属性。属性分为火、水、风、土4种，收集到各武器的全属性流言后，再继续向契约恶魔获得情报，可获得“……实は最强？”系列的流言，这时再委托契约恶魔散布该流言，便可将传说武器强化到最终版本。需注意如果与契约恶魔交涉时不慎让“恐怖”情绪升到最高，对方则会擅自散布“最终武器最弱”的流言，需要及时用其他流言更正。

［文：胧月］

## 超时空要塞 三角边境

| 原名 | マクロス トライアングル フロンティア | 发售日 | 2月3日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 动作射击 | 发行商 | NBGI |
| 版本 | 日版 | | |

### 密码

在设定中输入密码，将会出现特别的任务。

| 任务类型 | 任务名 | 密码 |
|---|---|---|
| SURVIVAL MISSION | ボスアタック | HTXTU |
| EXTRA MISSION | 星座の辉きと共に | NEBHI |
| EXTRA MISSION | KAKIZAKI | BXLBT |

### 快速刷点数

在学院模式中训练出SP槽6，学到“气力充实”、“中华饭店常连客”与“改造一筋”技能，用柿崎做援护。然后选择**マクロスプラス**时代的“**エデン・オア・ヘル**”任务，开场使用柿崎的攻击技能“最后の晚餐”，约8秒就能赚到改造点数3344、娘娘点数5016左右。

如果讨厌重复刷短任务，或是不想提升柿崎的好感度，而且对自己的技术很有信心的话，可以选择SURVIVAL MISSION的**マクロス**F时代。SS评价可以得到改造点数50000、娘娘点数99999。给搭档装上“改造一筋”的话，两圈下来就能全改造。

［文：白菜］

## SD高达G世纪 世界

| 原名 | SDガンダム Gジェネレ–ション ワ–ルド | 发售日 | 2月24日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 策略 | 发行商 | NBGI |
| 版本 | 日版 | | |

### 快速清版

本作和系列之前作品一样，从中期开始敌人就“重量不重质”，虽然敌军的实力平平，但大量杂兵蜂拥而至和我方大打消耗战也让人十分头痛，这里推荐给大家一个快速清版手段：首先选择两台拥有强力锁定武器的机体分别作为两台主舰的ACE（推荐DX高达和飞翼高达），机体升级点数全部加攻击力，而驾驶员点数全部加射击，并给两台机体装备EN消耗减少的芯片（最高可叠加到减少95%消耗量），相信准备完后就不用洛克多说了吧？关卡开始后将这两台机丢入敌阵，用锁定技疯狂屠杀吧！

※ 由于被锁定技攻击是无法反击的，因此在对付BOSS的时候，也可以采取利用锁定技攻击的方式活活赖死对方。

### 月光蝶

本作中MAP的月光蝶效果为全场EN扣除999，而本作中机体的移动、攻击都要依赖EN才能实现，这就让月光蝶成为一个超级无赖的终极杀招，在使用前可以先让我方的主力机体返回母舰，这样即使使用月光蝶，我方的机体也不会被扣除EN，而此时敌方机体的EN都被扣至最低，毫无还手之力。

［文：洛克］

# NDS上半年游戏研究秘技大集合

## 奥丁之枪　魔枪军神与英雄战争

| 原名 | グングニル 魔枪の军神と英雄战争 | 发售日 | 5月19日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 策略角色扮演 | 发行商 | Atlus | 版本 | 日版 |

### 最强佣兵雇佣方法

从酒馆招募的佣兵能力参差不齐，不过只要使用特定方法就能轻易找到强力的佣兵——只要在酒馆的雇佣金额那里投入9万以上的金币+4星武器，就能募集到该职业中最强的LV.1佣兵（像西洋剑这种特殊武器没有LV.1佣兵），这种佣兵和游戏中期加入的皇女**アリッサ**一样拥有极为恐怖的成长值，只要耐心培养就能成为军队中的绝对主力。值得一提的是，如果玩家想收集全部顶级佣兵，必须按照**アクス**（斧）→**グリモア**（圣典）→**ブランド**（魔法剑）→**ツ－ル**（暗器）→**ロッド**（魔杖）→**ジャベリン**（投枪）→**ソ－ド**（剑）→**ボウガン**（弩）→**ウィップ**（鞭）→**ブル－ム**（扫把）→**ダガ－**（短剑）→**ボウ**（弓）的顺序才能招募到全部顶级佣兵。比如你先招募了**ツ－ル**（暗器）的佣兵，那么在这之前的所有顶级佣兵你都无法招募。

※进入招募界面而没有雇佣佣兵，酒馆会强制收取10%的雇佣金额作为手续费。

### 战斗方针

本作根据武器类型分为近战武器和远程武器，其中近战武器拥有攻击高、命中高的优势，但容易被敌人格挡；远程武器则具有射程远、范围广（魔法攻击）的优势，但弓弩类的命中率普遍偏低，魔法类需要通过一段时间的咏唱才能发动。由于敌人的部队大部分兵种都是格挡几率高的骑士，因此远程部队就成为我军的主要战力，尽量给弓弩手装备增加命中率的物品，并让他们作为发动BEAT的主攻手，这样能有效防止攻击被对手格挡而白白浪费时间。需要注意的是，弓弩手在攻击时如果水平位置的正前方有单位存在，弓弩手的攻击会被强制判定为攻击身前的单位。

※魔法职业在咏唱过程中如果受到带有击退效果的攻击，咏唱会被强制终止。

**[文：洛克]**

## 猛虎！高校暴力教师

| 原名 | ガチトラ！～暴れん坊教师 in High School～ | 发售日 | 4月21日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 动作冒险 | 发行商 | Spike | 版本 | 日版 |

### 黑板上的涂鸦

在Loading画面中出现的黑板上的涂鸦是可以消除掉的。

### 拍卖赚钱方式

将“金**のピアス**”设定为“女子高生向**け**”和“大人向**け**”，价格降低100元，以自动延长的方式出品，能够卖到5万～8万。

### 钓鱼诀窍两则

**如何让钓线不容易断** 当鱼上钩后先放开R键，尽量调整钓线到画面中央。还不习惯的时候尽量选择安定性高的钓竿和卷线器。

**如何将钓饵投到远处** 钓饵的投掷距离是根据钓竿和卷线器的投掷距离与投掷距离补正来决定的。如果要钓**シ－ラカンス**这类鱼，就必须选用高力量的钓竿和卷线器（**パワ－ロッド**、**パワ－リ－ル**）。

**[文：白菜]**

## 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版

| 原名 | ドラゴンクエスト モンスターズ Joker 2 プロフェッショナル | 发售日 | 6月17日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 角色扮演 | 发行商 | Square Enix | 版本 | 日版 |

### 新增章节：ピピッ岛&ブランパレス

要说专家版最吸引玩家的地方，当然就是新增的“**ピピッ**岛”剧情了。这段处处向GB版《DQ怪兽篇》初代致敬的新增章节，足以令系列的老玩家泪流满面，也是整个专家版相比原版最值回票价的部分。完成该章节后，“**ピピッ**岛”的BGM会变为十几年前初代中特瑞踏上大树国的经典旋律。

要想进入**ピピッ**岛必须收集6块不同的石板，其中通关流程内已经取得了密林、雪山以及海岸的石板，剩下3块需要通关后分别击败斗神、平原的**ウイングタイガ－**以及断崖的**レティス**才能入手（如果已捕获这两种巨大怪则无法触发剧情，需要配合或者放掉）。全部收集完毕后将它们镶嵌在雪山最初场景中对应的祭坛之上，通往**ピピッ**岛的传送门就会打开。

要开启这个系统，首先要参加WiFi上的最强**マスタ－**决定战。然后就可以在**ピピッ**岛的商店内购买到蛋（**タマゴ**）了，蛋的种类也是每天会轮换的。而孵蛋的地方则在**ピピッ**岛最后的城堡前的最右边，传送后就可以看到孵蛋的大树了。

**攻略要点**

①要治愈负伤的神兽，长老需要“**ふっかつのほのお**”。回到刚刚发现负伤神兽的区域2，刷在天上飞的“**れんごく**天马”即有一定几率获得。

②回到长老处，玩家需要收集第二个道具“**りゅうのなみだ**”。去海岸（夜）场景第一个区域的山洞内，打掉触手可以看到三只脚的“**トライワインダ－**”即有一定几率获得。

③再次回到长老处，最后一件需要收集的道具是“**ときのすいしょう**”，消灭魔界隐藏BOSS“邪神**レオソ－ド**”可获得。神兽苏醒后，前往刚刚区域2被封印过不去的出口触发剧情，进入区域3。

④区域3看似很庞大，其实一点不复杂。先去下层的火堆取火（有强制BOSS战），再回到上层将左下方出口处的两个灯台点燃。两个灯台需要取两次火，和雪山取火不同，这里拿着火把无论战斗多少次，火也不会熄灭。

⑤在最终迷宫看见少年斗神，与之对话就可以迎战本作的真·最终BOSS——**ヒヒュルデ**。因为是二连战，BOSS的攻击力与防御力都很惊人，充分的准备自然是必须的，建议队伍中的主力攻击手至少有900左右的攻击力，全员防御力至少不低于600，配合全体魔法以及各种有利特性与道具，这样才能有胜算。

### 胜ち抜きバトル&最强マスタ－斗技场

击败**ピピッ**岛的“真·最终BOSS”回到长老处，再次前往**ブランパレス**就可以参加车轮战“胜**ち**抜**きバトル**”以及“最强怪兽大师”这两项挑战。“胜**ち**抜**きバトル**”和左侧的**モ－モン**对话即可参加，玩家需要轮番应战且不能使用任何道具。敌人的能力由弱变强，特别是50战以后，每场战斗的敌人攻防极高，必须全力以赴。因为场次是无限的，所以要想打持久战，最好配有HP/MP自动回复的怪兽。根据生存场数的不同，玩家退出比赛后可以获得相应的奖励。100战胜利能得到稀有的S级史莱姆卫星“**スラ·ブラスタ－**”（不可配合得到）。

“最强**マスタ**－斗技场”需要玩家先参加“最强**マスタ**－决定战”，这项比赛拥有连接Wi-Fi的环境才可参加。从游戏标题菜单选择“Wi-Fi”通信对战中的“最强**マスタ**－决定战”，连接网络后按级别选择比赛，其中“**むさべつ**”为无差别级。参加完“最强**マスタ**－决定战”，玩家可以在“最强**マスタ**－斗技场”和你下载的队伍进行对战。

**[文：九兵卫]**

## 噗呦噗呦

| 原名 | ぷよぷよ！！ | 发售日 | 7月14日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 益智 | 发行商 | SEGA | 版本 | 日版 |

### 实用心得

在该游戏的FEVER模式中，当玩家处于FEVER状态时，界面会转变为FEVER界面。当处于此界面，无论对手发过来多少干扰气泡都是不会生效的。但FEVER模式有持续时间，如果对手正好卡着我方FEVER模式结束时用大连锁发来大量的干扰气泡，那该怎么办？这时候玩家可以利用FEVER模式的一个漏洞：只要玩家的气泡方块要没有落下，就算FEVER模式持续时间已经归零，玩家仍然不会离开FEVER界面！利用这一设定上的失误，玩家可以拖延时间躲过对手的大量干扰气泡攻击，然后再重新回到正常游戏界面从容组织反击。

**[文：阳光成员 FAN]**

# PS3 上半年游戏研究秘技大集合

## 梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士 3

| 原名 | メルルのアトリエ アーランドの炼金术士3 | 发售日 | 6月23日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 角色扮演 | 发行商 | Gust |
| 版本 | 日版 | | |

### 新手初期建议

**战斗**：鉴于主人公**メルル**自身的能力较差，在第一年 5 月之前建议通过使用栗子球攻击敌人来增强**メルル**的输出能力，栗子球可以在工作室门口采集到（在初期也可通过采集栗子球和井水来积累采集次数，完成相关的王宫课题），对于初期的敌人栗子球 + **ライアス**的范围援护攻击可以轻松应付。不过当流程进展到开拓“**ハンデルの**森”时栗子球就显得有些力不从心了，此时可以适当调合一些鞭炮来应付一些高难度的战斗，之后开拓“**ア－ルズ**国有矿山”则推荐调合一些闪电石，用来对付矿洞中弱雷属性的敌人。

**开拓顺序**：虽然游戏鼓励玩家按自己的思路随意进展流程，但按照一定的顺序完成开拓任务能节省很多没必要浪费的时间。在第一年 10 月前可以把精力主要花在西北方“**ア－ルズ**国有矿山”地区，并尽量在 9 月左右触发相关事件让**ミミ**加入，她拥有降低对手速度的能力，善加利用可以使前期的讨伐任务轻松不少。之后就可以将精力放在新地开拓，争取早日让**エスティ**这名强大的战力加入；王国建设方面，在初期 pt 点数不富裕的情况下，应优先开发和炼金术相关的设施，这样

可以有效降低游戏的难度，当游戏进入中期，则可以优先建设能收税的设施，这些设施每个月可以提供玩家人口总数 5% 的金钱，对后期制作最强装备起到举足轻重的作用。

**赚钱方式**：由于本作没有《A12》中的刷水 BUG，只能靠玩家自己老老实实的赚钱，加上中期开始制作最强装备少说要花费 20 万的资金，因此如何保证收入就成了头等大事。除了上文中提到的税收设施外，最快最稳定的赚钱方式就是完成依赖任务了，建议各位先让霍姆通过“注重品质”调合出依赖任务中常用的几种道具（道具的品质一定要 S 级），再将这些道具进行量贩，这样完成个人依赖任务都可以获得 S 级评价，游戏中期开始一次性可以获得 8000 的高额收入，扣除将道具买回的成本也可获得 7000 左右的收入，加上三个税收设施，在一个月内可以轻松搞定 3 万以上的资金。

**[文：洛克]**

## 侍道 4

| 原名 | 侍道4 | 发售日 | 3月3日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 动作 | 发行商 | Spike |
| 版本 | 日版 | | |

### 初期武器流派推荐

初期推荐玩家走外国路线，这个路线强敌较少，而且在与堂岛的对决中放杀阵即可将他打败，

之后可以获得他的刀和流派书。无论是他的刀还是他的流派都非常强劲，初期将刀打造后可以一直使用好一阵子。

### 无限锻制大法

在游戏中打造一把强力武器需要花费高额的费用，怎么办呢？这里建议玩家每个周目在迎来结局前去锻制屋当一次霸王客，也就是说锻制不给钱，这样相当于免费锻制一次，不过会遭到老板的追杀，即使不杀了他，也会在这周目失去锻造的权利。所以建议在每个周目最后确定不会使用锻制屋的情况下再这么做。刻意刷的玩家可以在杀了铁匠后直接去港与船员对话，选择离开即可直接开始下一周目。

**[文：华尔兹]**

## 小小大星球 2

| 原名 | Little Big Planet 2 | 发售日 | 1月18日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 动作 | 发行商 | SCE |
| 版本 | 美版 | | |

### 连续无伤的补救方法

游戏中有一个比较麻烦的奖杯是要求连续 10 关不死，除了按关卡由困难到简单的顺序来攻关外，玩家还可以在不小心“中招”之后迅速按 START 键选择退出，如果速度够快，在还没有复活的情况下便同样算无伤。

### 征集 50 位玩家

游戏另外一个麻烦的奖杯是要求有 50 位玩者玩过你的自制关卡，除了能真正设计一个吸引大多数人的有趣关卡外，设计苦手们可以将设计的关卡加个“P2P”的头衔，这样将访问你的玩家回访一下，便可较为容易地取得这个奖杯。

**[文：华尔兹]**

## 真・三国无双 6

| 原名 | 真・三国无双6 | 发售日 | 3月10日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 动作 | 发行商 | Koei Tecmo |
| 版本 | 日版 | | |

### 速刷心得

本作白金不难，但比较耗时，需要玩家反复刷绊、技能、钱，这里推荐 3 个关卡。

**寿春激战**：位于上方偏右、地图边缘。寿春地图小，敌将多，离得远的敌将不用管，一圈杀下来也能赚 200 多武功。而且寿春激战一开始的据点里可随机救出一名武将，增加其一格绊；过关时随机增加一名吴国武将的绊，也是加一格；本关打一遍可以赚 1 万多，达到了技能、绊、钱同时刷的目的。

**天水激战**：天水在寿春的正下方，很容易找。天水同样可随机救出一名武将，过关再提升一名晋将的绊，加上战友和邀请，一战最多提升 4 名武将的绊。因为晋势力的武将少，天水不必打太多次，而寿春直线突击往往邀请武将还没出来就过关了，因此这两个关卡有一定的互补性。

**辽东压制战**：位置在天水的左侧，刷名声的最佳关卡。刷名声需要打困难难度，名声是天堂难度的 4 倍，而修罗的敌人太硬，打起来太费时。要想无脑过关的话，推荐用能力接近全满并练满技能的吕布，把“获得武功增加”改成“无双 +1”，这样就有四格无双槽。开战后按照左、右、中的顺序干掉三个据点兵长，之后直冲地图北部，当总大将出现时下马，接近后连用防御不能的空中无双，三次命中即可过关，如果漏了一下，还有第四个无双可以补上。熟练的话，打一遍也就一分半钟，却能取得 1.1 万名声的丰厚回报。记得每打三次就邀请一名武将出战，基本上这个过程可以用来给绊收收尾。

**[文：胜负师]**

## 古墓丽影 合集

| 原名 | The Tomb Raider Trilogy | 发售日 | 3月22日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 动作 | 发行商 | Eidos |
| 版本 | 美版 | | |

### 时间挑战全关卡时间上限

| 关卡名称 | 时间上限 |
|---|---|
| Mountain Caves | 6分钟 |
| City Of Vilcabamba | 7分钟 |
| The Lost Valley | 15分钟 |
| Tomb Of Qualopec | 13分钟 |
| St Francis' Folly | 34分钟 |
| The Coliseum | 11分钟 |
| Midas's Palace | 16分钟 |
| Tomb Of Tihocan | 13分20秒 |
| Temple Of Khamoon | 20分30秒 |
| Obelisk Of Khamoon | 18分15秒 |
| Sanctuary Of The Scion | 28分50秒 |
| Natla's Mines | 17分钟 |
| The Great Pyramid | 16分50秒 |
| The Final Conflict | 23分50秒 |
| Croft Manor | 19分钟 |

**[文：金馆长]**

## 魔界战记 4

| 原名 | 魔界战记ディスガイア4 | 发售日 | 2月24日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 策略角色扮演 | 发行商 | 日本一 |
| 版本 | 日版 | | |

### 全结局达成条件

除了正常的通关结局,《魔界战记 4》还为玩家准备了多个 BAD END 以及不同角色的通关结局。虽然结局众多,但达成这些结局的条件并不复杂。其中 BAD END 需要第一次进入指定关卡的时候完成,二回战以后不会触发;而人物结局只要在开始最终话 10-6 以及 10-7 之前各留一个存档即可。与不同的角色缔结不同的关系,然后再完成最后的 10-7 通关, STAFF 菜单结束之后就能看到该角色对应的结局。人物之间缔结关系,需要利用战拳事务所的邪标志“传说の木”完成。

| 结局 | 达成方法 |
|---|---|
| BAD END：エミ-ゼル篇 | 1-5败北或者2-4败北 |
| BAD END：フ-カ篇 | 2-5败北 |
| BAD END：デスコ篇 | 3-6败北 |
| BAD END：ブルカノ(？)篇 | 5-6败北 |
| BAD END：アクタ-レ篇 | 6-7败北 |
| 大结局：フェンリッヒ篇 | “传说の木”主角ヴァルバト－ゼ与フェンリッヒ缔结战友关系 |
| 大结局：フ-カ篇 | “传说の木”主角ヴァルバト－ゼ与フ-カ缔结使魔（使い魔）关系 |
| 大结局：デスコ篇 | “传说の木”主角ヴァルバト－ゼ与デスコ缔结义兄妹关系 |
| 大结局：エミ-ゼル篇 | “传说の木”主角ヴァルバト－ゼ与エミ-ゼル缔结对手（ライバル）关系 |
| 大结局：アルティナ篇 | “传说の木”主角ヴァルバト－ゼ与アルティナ缔结恋人关系 |
| 自称神END | 仅以Lv500以上的ヴァルバト－ゼ一名角色完成10-6，最终关10-7变为“神の一部战”，击败Lv1000的BOSS通关。通关后跳过后日谈直接进入2周目。此结局进入2周目不会解锁“アンドロイド”。 |

### 里关卡

在道具界的不可思议小屋中出现的“地逝鬼振兴屋”，玩家可以花费 2 千万 HL 购买到一种名为“地逝鬼振兴券”的道具。使用这一道具，玩家就可以前往指定的里关卡进行冒险。关于“地逝鬼振兴券”，道具界地下 1 ~ 49 层可以买到第 1 话 ~ 第 5 话里关卡对应的券，而地下 51 ~ 99 层则可以买到第 6 话 ~ 最终话里关卡对应的券。即使表关卡尚未完成，玩家同样能购买其对应的里关卡“地逝鬼振兴券”。只需要购买过当前的“地逝鬼振兴券”，即使将券卖掉也同样可以反复挑战。

里关卡的构造基本与表关卡一致,但敌人的等级能力有大幅提升,色块以及色带的配置也完全不同。里关卡攻略完成率达到一定程度,玩家可以获得极品装备奖励。特别是里关卡达成率 80% 奖励的“必胜当确**だるま**”,在对付强敌时非常有用。

**里关卡攻略达成率奖励**

| 攻略达成率 | 奖励装备 | 效果 |
|---|---|---|
| 20% | 选举候补者用リボン | 攻击命中率100% |
| 40% | 当选祈愿はちまき | 邻接的敌人能力值降低 |
| 60% | 垂れ幕入りくす玉 | 色块相消时的坠落伤害为0 |
| 80% | 必胜当确だるま | 奇数回合物理攻击无效、偶数回合魔法攻击无效 |
| 100% | 金ピカ议员バッジ | 敌人体力不满25%时一定概率出现一击死效果 |

### 练武山

在议会通过议题“练武山**へのゲ－トを**开**く**”(花费 7000 点 Mana),玩家就可以前往练武山。虽然无需通关后才能前往,但敌人的能力等级却要远远高出普通流程。开启练武山后最初只能挑战练武山 1,每完成一关则会开启下一关,共 4 关,其中练武山 4 是游戏中后期的最佳练级圣地。修罗之国同样也有练武山存在,敌人的等级更高。

### 后日谈

后日谈通关后才能前往,共 10 关,玩家需要先在议会通过议题才能前往对应的关卡,完成当前后日谈关卡后会出现新的议题,以此类推。其中“**プリニガ** -X・轰”无需议题通过。后日谈难度普遍高于练武山,但完成对应的关卡可以解锁新的角色,众多来自系列其他作品的主角会纷纷登场,FANS 务必不要错过哦!

| 隐藏角色 | 加入条件 |
|---|---|
| アクタ-レ | 后日谈“ダ-クライブ开催！”完成后 |
| フロン(天使长) | 后日谈“爱（爱心）布教委员会”完成后 |
| ラズベリル | 后日谈“ボランティア”完成后 |
| エトナ | 后日谈“イエス・ナイスバディ”完成后 |
| ラハ-ル | 后日谈“别魔界の魔王”完成后 |
| アサギ | 后日谈“せかいのしゅじんこう！”完成后 |
| ゼタ | “宇宙最强の魔王ゼタ”完成后 |
| プリニ-カ-チス | “プリニ-カ-チス！”完成后 |
| フロン（堕天使） | 登陆PSN输入预约特典卡的卡号下载，进入战拳事务所获得 |

### 修罗之国

完成至少 25 个里关卡,并且收集齐界贼船“P**フロンガ** -X”的所有部件,和地狱据点的 NPC 冒险家对话,玩家就可以前往更强的敌人所在的新次元——修罗国。界贼船部件的主体(**ボディ**)在道具界击破“**にゃんこ**界贼团”可以获得,其余部件需要捕获对应的敌人并进行教育指导,得到的“里面**の**宝箱”中有此类道具。修罗国和地狱内的设施类似,各种商店、渡人、角色屋以及道具屋等等一应俱全。玩家在这里可以挑战游戏中的各个表里关卡,也可以挑战道具界和角色界,在修罗道具界可以获得本作的最强装备。虽然关卡配置不变,但修罗国的敌人等级却是通常状态的几十倍。玩家在修罗国击倒敌人时可以获得的经验值是普通世界的两倍。

**[文：九兵卫]**

**界贼船“Pフロンガ-X”全部件获得方法**

| 部件名 | 目标 | 方法 | 推荐地点 |
|---|---|---|---|
| Pフロンガ-Xボディ | にゃんこ界贼团 | 击破 | 道具界91层以后 |
| Pフロンガ-Xヘッド | 教授 | 捕获指导 | 表 8 – 4 、 里 10–1 |
| Pフロンガ-Xリセ | 铳魔神族 | 捕获指导 | 表5–5、表9–6 |
| Pフロンガ-X左腕 | 死告族 | 捕获指导 | 表7–4里7–3、里8–2 |
| Pフロンガ-X右腕 | プリニ-族 | 捕获指导 | 表5–6、里7–6 |
| Pフロンガ-X翼 | 魔法剑士 | 捕获指导 | 表 7 – 6 、 里 10–1 |

## 如龙 终焉

| 原名 | 龙が如く OF THE END | 发售日 | 3月17日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 动作 | 发行商 | SEGA |
| 版本 | 日版 | | |

### 挑战 50 层指南

游戏中的地下迷宫要通过 50 层才能拿到奖杯，在地下迷宫中敌人全部会变成 OF THE END 难度下的狂暴丧尸，被丧尸围了之后很容易被踩得起不来。要挑战地下迷宫，除了需要高级防具外，最好能有一把逆天武器 HANABI。HANABI 的制造很简单，几个素材都可以在神室町南边的 M 便利店买到。有了它之后再去打造个最高级别的耐爆**プロテクター**就不怕被丧尸围着踩了。HANABI 打击范围很广，可以对大群丧尸一击必杀，缺点就是近距离很容易将玩家炸飞，这反而成了被丧尸踩解围的利器。不过 HANABI 对付特殊敌人在攻击力方面还是

要弱不少，见到它们就跑吧。

### 快速致富

本作的 OF THE END 难度一切都从零开始，但玩家要有足够的金钱打造 HANABI 和耐爆**プロテクター**，怎么才能迅速致富呢？推荐玩家将一开始获得的几个美少女模型高价卖给卡车改造屋里的上山，有了几十万后便可去龙宫城换筹码。换好筹码后建议去记录一下，之后玩百家乐，赌 player，赢了后便可以获得双倍，输了就读档重来。反复几次直到赚够几万筹码后便可以买 tie，虽然 tie 的几率非常小，但通过反复读档一定会刷出来，这样可以获得八倍报酬，获得 10 万筹码左右。再将 10 万筹码在门口兑换成白金钻，将它们全部卖给质屋即可拿到 1000 万，连奖杯都解了。

**[文：华尔兹]**

# PS3/X360 上半年游戏研究秘技大集合

## 凯瑟琳

| | | | |
|---|---|---|---|
| 原名 | キャサリン | 发售日 | 2月17日 |
| 游戏类型 | 动作冒险 | 发行商 | Atlus |
| 版本 | 日版 | | |

### 实用技巧

(1)悔棋的妙用：大家都知道在攀爬过程中一旦失误可以按Y/△键悔棋(一手归し),悔棋可以进行多次,但是有数量上限。一旦悔棋,包括随机砖块的变化、最后两章的BOSS随机改变砖块的特殊攻击这种造成砖块种类变化的效果都可以还原,利用这个原理可以反复刷砖块的种类,这样最终BOSS的变幻砖块种类的攻击就形同虚设。

另一种用法是用来争取时间,很多时候我们都会测试几次才能找出真正正确的爬楼方法,这时候可能已经浪费很多时间了,这时候我们可以直接悔棋到初始状态然后按正确的方法推,这样可以节省很多时间,如果打不过了就可以用这种方法来尝试节约时间。

(2)无限入手枕头：Normal难度以下的第七关第二层开始处有两个枕头,捡到之后直接重新开始,那么就可以以一个枕头的代价收获两个枕头,枕头的上限是99个。Hard难度第七大关的第三层,通过记录点后可以发现面前有一条岔路,两边分别有一个枕头,取得枕头后直接选择从记录点开始即可。

当然,以上技巧的最大作用就是通关,刷金评价的话还是要依靠自己的技巧和长时间的练习。

### 多结局达成法

《凯瑟琳》故事模式共计有8种结局，会对结局构成影响的是游戏中玩家回答问题时屏幕右下角出现的刻度表。刻度表被等分成8格，偏向左侧代表开放，偏向右侧代表坚定。当玩家回答问题时，刻度表的指针会根据回答向某一方向倾斜一格。在第9夜的告解室中，需要玩家回答4个问题，利用这一规律我们可以通过反复读取第8天存档的形式刷出全部结局。首先需要准备三个第8天的存档,刻度盘中指针分别指向最左边、

最右边和正中间，然后按照下述方法操作：

●恋人真结局(恋人トゥルー)：读取指针指向最右边的存档，进入第9夜后回答问题依次选择**もちろんある→そうだ→ちがう→覚悟はある**。

●恋人普通结局(恋人ノーマル)：读取指针指向最右边的存档，进入第9夜后回答问题依次选择**もちろんある→そうだ→ちがう→あんまりない**。

●情人失败结局(浮气バッド)：读取指针指向最右边的存档，进入第9夜后回答问题依次选择**命までは…→ちがう→そうだ→ない**。

●自由普通结局(自由ノーマル)：读取指针指向最右边的存档，进入第9夜后回答问题依次选择**命までは…→ちがう→ちがう→探し续けたい**。

●自由真结局(自由トゥルー)：读取指针正好在刻度盘中央的存档，进入第9夜后回答问题依次选择**命までは…→ちがう→ちがう→探し续けたい**。

●情人真结局(浮气トゥルー)：读取指针指向最左边的存档，进入第9夜后回答问题依次选择**命までは…→ちがう→そうだ→ある**。

●情人普通结局(浮气ノーマル)：读取指针指向最左边的存档，进入第9夜后回答问题依次选择**命までは…→ちがう→そうだ→ない**。

●恋人失败结局(恋人バッド)：读取指针指向最左边的存档，进入第9夜后回答问题依次选择**もちろんある→そうだ→ちがう→ない**。

**[文：金馆长&八重樱]**

## 特洛伊无双

| | | | |
|---|---|---|---|
| 原名 | Warriors: Legends of Troy | 发售日 | 3月8日 |
| 游戏类型 | 动作 | 发行商 | Koei |
| 版本 | 美版 | | |

### 快速刷钱大法

推荐打挑战中的Epic Rampage,然后在OPTIONS中的CHEATS里,将困难难度通关后的选项SUDDEN DEATH(**サドンデス**)开启,选择人物为Paris。

装备中除了几个增加攻击力的道具外,最好能有双倍射箭的Emblem of Atalanta(**アタランテの**纹章)增加攻击范围。FURY中完全无敌的Armor of Hephaistos(**ヘパイトスの**铠)也是必备的,最好还有FURY消耗减半的AMAZONIAN ROYAL SASH(**アマゾネスの**带)。最重要的是Kastor's Spearhead(**カストルのスピアヘッド**),这个道具作用在于FURY槽处于最大值可以获得双倍的点数。

有了以上这些道具后,进入挑战。在一开始很快将FURY蓄满,之后用Paris的Y/△射箭边打边退,在FURY全满的情况下是双倍Kleos。到了后期敌人多的情况下发动FURY即可,由于有FURY下无伤的道具,便不用怕被一击致死。而且在FURY下连续攻击敌人,很容易再次将FURY打到最满,这样又有双倍Kleos拿。打到一半左右时,点数就能到达最大值9999了。此时由于无法获得更多的分数,玩家可以选择不再攻击敌人,故意被判任务失败,但之前的点数照拿,只是少了过关的几百点Kleos而已,省去了不少时间。

这样每场能拿(9999+9999)×2=39996的经验值,很快便能买全所有道具。 **[文：华尔兹]**

## 兰戈

| | | | |
|---|---|---|---|
| 原名 | Rango | 发售日 | 3月1日 |
| 游戏类型 | 动作 | 发行商 | EA |
| 版本 | 美版 | | |

### 快速赚钱法

虽然是款动画改编游戏,同时又是奖杯/成就神作,但游戏版《兰戈》的趣味性依然可圈可点。不过在本作中,赚钱是件麻烦事,正常通关一遍只能获得几万,而买满全能力需要14万左右,白金、全成就更是需要20万。好在本作有快速挣钱的方法,首先要优先升级能增加金钱取得效率的技能,主要是第一项(增加杀敌时取得的金钱)和第二项(增加打破箱子后取得的金钱)。需要注意的是,增加杀敌时取得金钱不是直接加数值,而是加倍率,只要杀敌时不受伤,最高可累计至20倍。

最高效的刷钱方法是刷会无限吐出小虫的大虫子,一条大虫能榨出1万以上！正常情况下小虫子身上的钱很少,而且杀十只左右就不再掉钱了,其诀窍在于蓄力声波攻击,这一招属于格斗技,用格斗技杀敌有额外奖励,20倍时每杀一个敌人可得100块钱,只要和大虫子不断周旋,专用声波杀小虫,那就财源滚滚了。刷钱的好地方是第6关一开始的场景,干掉一批杂兵后会出现吐爆炸小虫的大虫子,把大虫子刷到死,之后会出现自动存档标记,按START键选Restart Tale重玩这一关,金钱会保留下来,如此反复即可。在一般流程中如果遇到大虫时也尽量多榨出些钱来,便于尽早提升能力,通关后也可以少刷几次。

**[文：胜负师]**

## WWE 全明星

| | | | |
|---|---|---|---|
| 原名 | WWE All Stars | 发售日 | 3月29日 |
| 游戏类型 | 体育 | 发行商 | THQ |
| 版本 | 美版 | | |

### 全角色秘技

在模式选择画面中,用十字键依次输入：左,Y,下,左,Y,X,左,X,Y,下,右,X,左,上,X,右,即可解锁全人物。

### 超必杀技必中法

很多人都纠结于如何超必杀技秒杀对手，这里介绍一种比较简单的方法，那就是反复上擂台、下擂台，这样CPU也会傻傻地跟着你一起上下擂台。而在CPU上下擂台的瞬间，会有很短时间无法行动，此时就可以提前放超必杀技，待CPU反应过来已经大事晚矣。简单地说，就是：上擂台(或下擂台)→爆气→下擂台(或上擂台)→超必杀技。

**[文：纱迦]**

## 幻境神界 大天使的崛起

| 原名 | エルシャダイ アセンション オブ ザ メタトロン | 发售日 | 4月28日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 动作 | 发行商 | UTV Ignition Entertainment |
| 版本 | 日版 | | |

※ 下文操作以 PS3 版为准。

[文：狼来了]

### 武器详解

#### アーチ

**武器基本情报** **アーチ**是主角最早入手的武器，其攻防能力都属上乘，非常适合新手使用。**アーチ**克制**ベイル**，被**ガーレ**所克。

**武器特征** **アーチ**的攻速较快且威力不低，在近战中能发挥出过人的实力，此外跳跃中按跳跃键后发动的滑空非常适合用来攻克流程中的跳跃部分。

**实用连续技**

| 操作 | 解说 |
|---|---|
| □□□□→R1+□→空中□□→空中□蓄力攻击 | 从地面带入到空中的常用连续技，唯一要注意的是在空中□蓄力结束后的收招时间较长，地面中还有其他敌人时不推荐使用。 |
| （任意攻击→R1+□→空中□□→空中R1+□→空中□□→空中R1+□）×N | アーチ的主力连续技，只要时机掌握的好就可以形成无限连，不过在空中打敌人时要注意周围是否有使用ガーレ的远程攻击敌人。 |
| □□→延迟□破防攻击→任意追击 | 前面两次攻击主要用于试探敌人，看到敌人防御后马上将第三次攻击改为破防攻击，不推荐将第四、第五段攻击作为破防攻击，因为这两段的空隙较大，敌人很容易反击或逃走。 |

#### ガーレ

**武器基本情报** 游戏中惟一的远程武器，在三种武器中拥有最高的泛用性。**ガーレ**克制**アーチ**，被**ベイル**所克。

**武器特征** 能从远距离攻击敌人是**ガーレ**的魅力所在，缺点是攻击力不高较难将敌人打至气绝状态，除此之外防御性能也是三种武器中最差的。因此在战斗时比起防御更倾向于按下 R1+× 来发动的回避，战斗思路是：远程攻击→被敌人近身后回避至远处→远程攻击。

**实用连续技**

| 操作 | 解说 |
|---|---|
| （□→延迟□破防攻击→□→延迟□破防攻击）×N | 远程时攻击密度极高的无限连，ガーレ的破防攻击会自动往敌人所在的地方进攻，力量解放后更具有锁BOSS的凶残效果。 |
| 任意攻击→延迟□蓄力攻击 | 主要用来将靠近中的敌人推开，由于延迟□蓄力攻击的发生较慢，因此最好在中距离时就提前发动。 |
| R1+□→空中□若干→空中□蓄力攻击 | 被敌人近身包围时的脱困手段，R1+□的挑空攻击能将周围的敌人全部浮空，之后再用后续的攻击来进行点打击，空中□蓄力攻击结束后还可以在落地前根据情况发动回避来与敌人拉开距离。 |

#### ベイル

**武器基本情报** **ベイル**的攻击力远远凌驾于其他武器之上。**ベイル**克制**ガーレ**，被**アーチ**所克。

**武器特征** 攻击力极高的**ベイル**同时拥有着游戏中最强的防御性能。某些 BOSS 使出来的招式只有通过**ベイル**才能防御，此外还有特定的障碍物需要用**ベイル**的攻击来破坏。攻速较慢是该武器的缺点，敌人较多时很难完整地使出一套连续技。**ベイル**的特殊移动虽然没有**アーチ**和**ガーレ**来的迅速，但能在移动的同时保持防御状态也算弥补了自身的缺陷。

**实用连续技**

| 操作 | 解说 |
|---|---|
| □□→R1+□→□连打 | 利用地面中发生较快的前两段攻击来带入后续的高伤害连续技，适合在与单个敌人缠斗时使用。 |
| 任意攻击→（R1+□→□连打→□蓄力攻击）×N | 在□连打中输入□蓄力攻击将敌人吹飞后，只要时机把握得好，在蓄力攻击后的 R1+□能继续命中敌人形成无限连。 |
| 空中□□→空中R1+□ | 适合在敌人密度较高的时候使用，空中□□最好在低空中使出，最后的空中 R1+□是范围攻击能制造出安全的落脚点。 |

## 漫画英雄对 Capcom 3

| 原名 | Marvel vs. Capcom 3:Fate of Two Worlds | 发售日 | 2月15日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 格斗 | 发行商 | Capcom |
| 版本 | 美版 | | |

### 画廊模式全解锁

解锁画廊模式全部内容要分三步走。首先是所有角色街机模式打出结局来，游戏一开始只能选 32 个角色，还有 4 个在取得少量 PP 点数之后就能使用，DLC 角色不算在内。第二步是任务模式每个角色至少要完成一条。此时惟一可能遗漏的是最终 BOSS 的相关 CG，取得方法是打到最终 BOSS 处故意自杀，然后不接关等读秒结束即可，也就是说街机模式最少要打 37 遍。

### 最高难度通关

本作的街机模式最高难度对于“VS 系”格斗游戏基础尚浅的玩家来说，还是挺有难度的。这里推荐最简单的办法，那就是选择 SIMPLE 操作下的模仿大师（TASKMASTER），时间调 30 秒，伤害调最大。这样只要你狂按 Y/△键，模仿大师会自动射箭，活用此技即可轻松战翻。当敌人逼近之时，只消点一下 B/○键，就会消耗一格能量槽使出射箭超杀，轻松逼退对手。用这个办法最多也就是最终 BOSS 麻烦一点，要想轻松一点的话推荐另外两名队员选择

万磁王（Magneto）和末日博士（Dr. Doom），这两位的 Y/△攻击是性能优良的长距离射线攻击，而末日博士在近距离放 B/○键超杀时对最终 BOSS 的杀伤极大。

### 五连胜邪道方法

RANK MATCH 五连胜听上去好像不难，只是现如今《MVC3》高手如云，而低段者中用飞行道具打消耗战、用判定强的角色摸奖的也不在少数，所以五连胜对于初心者来说还是有点麻烦的。不过本作有一个极大的漏洞可钻，那就是使用 S/L 大法！搜索时搜与自己同级别的对手，这样胜率会高一些。如果赢了，就用 U 盘等设备备份好存档，输了的话就退出游戏，将之前的存档重新拷回去，这时你会发现连胜数并没有中断。如此反复操作，五连胜总是可以达成的。

[文：胜负师]

## 乐高星球大战Ⅲ 克隆人的战争

| 原名 | LEGO Star Wars III: The Clone Wars | 发售日 | 3月22日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 动作 | 发行商 | LucasArts |
| 版本 | 美版 | | |

### 红色积木密码

红色积木本身就是一项收集要素，而且获得后还会开启各种秘技，也是历代乐高作品的保留项目。获得秘技自然需要大量分数进行购买，但直接通过在 Cheats 里面输入密码的方式可以免去分数不够的烦恼直接开启秘技。

| | |
|---|---|
| 3F5L56 | 完美防御 |
| x1v4n2 | 敌人不主动攻击 |
| gchp7s | 速建 |
| j46p7a | 无敌 |
| csd5na | 迷你配件指向 |
| b1d3w3 | 超级速度 |
| yzphuv | 分数 X2 |
| 43t5e5 | 分数 X4 |
| sebhgr | 分数 X6 |
| byfsaq | 分数 X8 |
| n1ckr1 | 分数 X10 |
| 6mz5ch | 分数积木自动吸引 |
| 2d7jns | 生命自动回复 |
| qd2c31 | 角色自动配置 |
| bs828k | 切割速度加快 |
| c4es4r | 光剑变为双光剑，光枪变为双枪 |
| 4gt3vq | 自动照明 |
| n3r01a | 红色积木指向 |

[文：阳光成员 樱吹雪]

## 爱丽丝 疯狂回归

| 原名 | Alice Madness Return | 发售日 | 6月14日 |
|---|---|---|---|
| 游戏类型 | 动作 | 发行商 | EA |
| 版本 | 美版 | | |

### 全难度奖杯 / 成就速拿法

《爱丽丝 疯狂回归》共计有四种难度，分别是简单、普通、困难和噩梦，困难以上杂兵的攻击力和防御力都会大幅提升，即便是将武器全部升满级打起来也会相当吃力。但奖杯 / 成就有对应全部难度，如果按照正常打法势必要花掉很多时间。这里有一个快速拿到全难度奖杯 / 成就的良性 BUG 推荐给玩家们：

首先你需要打通一遍流程，可以选择简单模式，如果能够配合上下载服装的特殊效果应该能轻松解决（持续回血的兔子装、永远暴走状态的肉块装都是不错的选择）。之后返回菜单画面选择 new game，并将难度调整为 nightmare，进入游戏直到出现自动存盘的标志后退出，回到菜单画面，进入 chapter select 选择第一章的最后一节，继续游戏流程，过关取得奖杯后不要退出，继续让剧情进入第二章，待出现自动存盘标志后再退出，选择第二章最后一节进入，以此类推就可以获得全部难度下的奖杯 / 成就。因为每一章的开头和结尾部分基本都是剧情影像，玩家并不需要与敌人交手，自然也就避免了打不过的情况。按照上述方法取得全难度的奖杯 / 成就大约需要半小时左右。

[文：八重樱]

文 胜负师 美编 NINA

须田刚一的个性化作品《英雄不再》已经经历了三次进化，从体感操作的 Wii 版，到传统操作的 PS3 和 X360 高清移植版，再到同时支持传统操作和 MOVE 体感操作的加强版，这种情况并不多见。本作的人设比较出众，系统有其独特性，对于喜欢动作游戏的玩家来说值得尝试。而且加强版修正了原先漫长的读盘，设计也更加人性化，更多的追加内容和更重口味的演出效果也能给已经玩过之前版本的玩家重温的理由。

迷你攻略总动员

**英雄不再 危险地带**
NO MORE HEROES: RED ZONE
2011年7月21日
对应PS MOVE
PS3 | MMV | 1人 | 动作 | 港版 | 258港币 | 对应玩家年龄：18岁以上

# 系统解说

## 基本操作

本作在使用 MOVE 时需要有左手控制器或传统手柄配合，负责移动、锁定、防御等动作。出产较早的 PS3 手柄会可能会出现震动机能不正常的情况，但只需下载一个补丁便可解决。MOVE 操作的手感不错，发动 QTE 终结技时不需要太大的动作，精确度要求也不算严格。传统操作略有变化，比如充电变成了晃动六轴手柄而不是原先的按键连打了。发动 QTE 终结技时会转动老虎机的机会，转出三个相同图案就能发动强力的“黑暗模式”，不使用的话，过关时每个有五万元的奖励。部分特殊动作要在学到特技后才能使用，具体参看后文。

| 手柄操作 | 功能 |
|---|---|
| 左摇杆 | 角色移动 |
| 右摇杆 | 操作视角；锁定时左、右、下方向为紧急回避，上方向为切换锁定目标 |
| R3键 | 视角复位 |
| ○键 | 上段打击技，可长按蓄力；R2+○为发动黑暗模式 |
| ×键 | 下段打击技，可长按蓄力 |
| □键 | 下段斩击，可长按蓄力 |
| △键 | 上段斩击，可长按蓄力 |
| L1键 | 迷你地图显示开关，长按可显示大地图 |
| R1键 | 光剑充电模式 |
| L2键 | 锁定和防御 |
| R2键 | 敌人昏迷时使用投技 |
| START | 角色状态菜单 |
| SELECT | 暂停 |

| MOVE操作 | 功能 |
|---|---|
| MOVE键 | 上段、下段斩击，可长按蓄力；和T键同时按为发动黑暗模式 |
| ○键 | 向右转动视角 |
| ×键 | 向左转动视角 |
| □键 | 光剑充电模式 |
| △键 | 视角复位 |
| T键 | 上段、下段打击技，可长按蓄力；敌人昏迷时使用投技 |
| START | 角色状态菜单 |
| SELECT | 暂停 |

## 流程概要

本作的流程结构比较简单。基本上就是在排位战中干掉在杀手榜上排名比自己高一位的杀手，以取而代之，之后在城镇中完成各种分支任务赚钱，筹够了挑战下一个杀手所需的登录金之后把钱存入 ATM 机，之后返回自己家发生剧情，再前往指定地点进行下一场排位战。如此反复，直至登上杀手榜的第 1 位。建议玩家每次完成排位战后先不要急着去接任务，先去城中的道场、武器店、音像店转一下，提升能力、更新装备，对之后的战斗会比较有利。排位战分为杂兵战和 BOSS 战两部分，中途都会有一间厕所用于存档，游戏方式比较传统。篇幅关系，这里不再一一介绍 BOSS 的打法，但会推荐一些强力招式。

## 强力技推荐

**前跳斩**：R2+ △的前跳斩是一周目杂兵战时的利器，但需要在升到第 8 位时收集一定数量的小球，再向酒吧的大叔学习后才能使用。这一招的主要使用方法是在中距离突袭，敌人没有出手的机会就直接被砍翻在地，此时稍等一秒，再用 R2+ □的倒地追击便可将敌人秒杀。对付落单的敌人易如反掌。

**防御反击技**：游戏中的防御反击技类似于“弹一闪”，但即时防御的判定比较宽松，有时可以连点 L2 键碰运气。画面闪光时立即按□和△键就能使出具有无敌时间的反击技。特别是最强武器椿 Mk- Ⅲ的防反技，可连点攻击键增加持续时间和威力，伤害值相当可观，在 BOSS 战中也大有

©2011 Marvelous Entertainment Inc.

可为，只要对即时防御的时机稍加练习即可。

**Mk－Ⅲ二段蓄力：**在取得最强武器椿Mk－Ⅲ以及无限电力插件之后，其蓄力技就能无限使用，不再为电力消耗过快而烦恼。Mk－Ⅲ的□键二段蓄力攻击与其防御反击的动作相同，如果对即时防御时间把握不准，完全可以用蓄力斩来代替，中距离蓄好力慢慢移动过去，敌人一靠近就松开键并连点攻击键，可大范围秒杀杂兵，非常好用。二周目时这一招在面对杂兵和BOSS时都可以积极使用。

# 白金指南

本作的奖杯大部分与《英雄不再 英雄们的乐园》相同，但由于新增了一些任务，所以打工任务和杀手任务相关奖杯的数量要求有变化，同时还删掉了一些特殊条件的奖杯，这些奖杯被追加的5个BOSS和得分挑战模式相关奖杯所替代，就难度而言不升反降。一般情况下白金所需时间在25至30小时，如玩过之前的版本，那20小时左右取得白金也并非不可能。

| 奖杯名称 | 种类 | 取得条件 |
|---|---|---|
| ようこそ 乱れ咲きの园へ | 白金 | 取得除此之外的所有奖杯 |
| UAAランキング第10位に认定しました | 铜杯 | 击倒排名第10的Death Metal |
| UAAランキング第9位に认定しました | 铜杯 | 击倒排名第9的Dr. Peace |
| UAAランキング第8位に认定しました | 铜杯 | 击倒排名8的Shinobu |
| UAAランキング第7位に认定しました | 铜杯 | 击倒排名第7的Destroy Man |
| UAAランキング第6位に认定しました | 铜杯 | 击倒排名第6的Holly Summers |
| UAAランキング第5位に认定しました | 铜杯 | 击倒排名第5的Letz Shake |
| UAAランキング第4位に认定しました | 铜杯 | 击倒排名第4的Harvey Moseiwitsch Volodarskii |
| UAAランキング第3位に认定しました | 铜杯 | 击倒排名第3的Speed Buster |
| UAAランキング第2位に认定しました | 银杯 | 击倒排名第2的Bad Girl |
| UAAランキング第1位に认定しました | 银杯 | 击倒Jeane |
| ここが英雄たちの乐园よ | 金杯 | 击倒Henry达成真结局 |
| 精出してるな、三流 | 铜杯 | 1个打工任务取得金牌评价 |
| 悪くねぇな | 铜杯 | 5个打工任务取得金牌评价 |
| 俺の心のプラチナ殿堂入りだ! | 铜杯 | 14个打工任务取得金牌评价 |
| ただの三流ではないようですね | 铜杯 | 1个杀手任务取得金牌评价 |
| 依赖はまだまだありますので | 铜杯 | 5个杀手任务取得金牌评价 |
| ワンランク上の上へ、然るべく | 铜杯 | 25个杀手任务取得金牌评价 |
| スリルが欲しいんでしょ? | 铜杯 | 1个自由战斗任务取得金牌评价 |
| ギリギリでイかされないようにね | 铜杯 | 5个自由战斗任务取得金牌评价 |
| 信じてたわ アナタの力を | 铜杯 | 10个自由战斗任务取得金牌评价 |
| SはシルヴィアのSなのよ 知ってた? | 银杯 | 所有排位战均取得S级评价 |
| 杀り惯れてきたわね | 铜杯 | 用任意手段干掉51个杂兵 |
| その调子で杀りつづけて! | 银杯 | 用任意手段干掉510个杂兵 |
| 杀りまくり! 最高よ、トラヴィス!! | 金杯 | 用任意手段干掉5100个杂兵 |
| 损害赔偿金の请求が协会にきてるんだけど | 铜杯 | 破坏51个街道中的物品 |
| アナタの赏金から赔偿金引いとくから | 铜杯 | 破坏510个街道中的物品 |
| 新作? 次まで待っとけ、オタク野郎! | 铜杯 | 购买所有的光剑和配件 |
| 店じまいだぜ兄弟 | 铜杯 | 购买AREA 51中的所有商品 |
| チョイオタキラ–の必杀コ–デ | 铜杯 | 收集一半的T恤 |
| 私も今シ–ズンの新作が全部欲しいんだけど | 银杯 | 收集全部的T恤 |
| シルちゃんカ–ドは激レアよ | 铜杯 | 收集一半的集换卡 |
| オタクって绝对コンプするわよね | 银杯 | 收集全部的集换卡 |
| トラヴィス! オマエの投げは最高だ! | 铜杯 | 习得所有的摔投技 |
| おう アレだ 道を极めたな | 铜杯 | 完成道场所有的训练项目 |
| 免许皆传だ 迷うことなく突き进め | 铜杯 | 在酒吧的Lovikov处学到所有的技巧 |
| 意外と甘かった? でも私は甘くみないでね | 铜杯 | BITTER难度通关 |
| 随分 お盛んみたいね | 铜杯 | VERY SWEET难度通关 |
| デストロイ・ウォ–リア–ズが一位指名したいそうよ | 铜杯 | 用光剑把Dr. Peace的防御不能技打回去 |
| ハリウッドデビュ–も近いかも | 铜杯 | 用光剑把Destroy Man的毁灭加农打回去 |
| そっちのバットさばきは上手なのね | 铜杯 | 用光剑把Bad Girl打过来的敌人再打回去 |
| やるじゃない | 铜杯 | 无伤连续干掉30个敌人 |
| もうトイレに住んじゃえば? | 铜杯 | 使用过游戏中所有的厕所 |
| UAA暂定ランキング第51位に认定しました | 铜杯 | 击倒追加BOSS“Skelter Helter” |
| UAA暂定ランキング第50位に认定しました | 铜杯 | 击倒追加BOSS“Nathan Copeland” |
| UAA暂定ランキングの防卫を承认しました | 铜杯 | 击倒追加BOSS“Kimmy Howell” |
| UAA暂定ランキング第24位に认定しました | 铜杯 | 击倒追加BOSS“Matt Helms” |
| UAA暂定ランキング第2位に认定しました | 铜杯 | 击倒追加BOSS“Alice Twilight” |
| こっちでもランカ–トップ目指してみる? | 铜杯 | 得分挑战模式总分达到500万分 |
| リアルのお仕事がたまってるんですケド | 银杯 | 得分挑战模式总分达到1000万分 |
| アナタより强い人に会えた? | 金杯 | 得分挑战模式总分达到1500万分 |

## 难度相关

本作白金至少需要三周目，第一遍打SWEET难度，力争把一周目可以取得的奖杯全部拿下，如全任务金牌评价、真结局等，通关后会开启BITTER难度和VERY SWEET难度。二周目打最高难度BITTER，因为此时手持无限电力的椿MK－Ⅲ，所以并不会感觉太难。二周目会新增集换卡，这一遍里注意收集，稍稍可以偷懒一下的地方是不必选真结局，普通结局也 能拿到奖杯，这样就不用去打体力多到令人发指的Henry了。三周目打女性角色改穿性感服装的VERY SWEET难度，这一遍需要挑战全部排位战S级评价，在过关评价画面看到过关时间和受伤情况两项指标都达到S级才行。三周目时不需要收集，一路猛冲，时间评价肯定是S级，受伤S级也还允许玩家被打中数次，不算太苛刻。万一没有达到S级评价，只要之前周目中已达成S级也是可以的，保险起见请读档。

## 真结局

所谓真结局是指取得排名第一后在家中存档，此时会出现选项“サンタデストロイに弃る”、“エンディングを见る”，在已购入最强武器TSUBAKI Mk－Ⅲ的情况下还会出现第三个选项“本当のエンディングを见る”，选择后就会与Henry发生战斗，胜利后会看到真结局，此奖杯方可入手。

## 技能学习

投技初期拥有4种，至第2位时可随剧情习得7种，另外有4个投技要在音像店里购买录像带后在家观看才能学会，录像带随流程逐一出现。最后一个投技要选真结局，与Henry战斗发生的同时即可习得。龙大师的道场训练有三项，第一项是增加4种光剑的连技动作，装备不同光剑才可选项；第二项和第三项增加攻击力和体力，一共可以增加8次，训练费用不断上升，至少要到第2位时才能全部练满。每收集到7个小球就能在Lovikov大叔处换到一种技巧，一共49个小球，七种技巧。因为小球在地图上是可见的，所以可一口气收齐然后把技巧全学了，对后面的战斗会比较有利。

| Lovikov的特技 | 技能效果 |
|---|---|
| Memory of Three | 在迷你地图上显示敌人的位置 |
| Memory of Demon | 习得R2+△的前跳斩 |
| Memory of Child | 不持有光剑时，按住×键可快速奔跑 |
| Memory of Woman | 延长黑暗模式的持续时间 |
| Memory of Mask | 增加投技的攻击范围 |
| Memory of Tattoo | 排位战评价画面时会得到额外的奖励 |
| Memory of White | 离倒地的敌人较远时可使用跳跃倒地追击 |

## 收集要素

分为小球、T恤、集换卡三大类。小球刚才已经说了，T恤大部分在商店里购买，二周目会出现新品种，59 号到 99 号 T 恤则分布在大街小巷的垃圾箱中，玩家可对照地图查找。集换卡一周目只能收到 50 张，每个排位战的杂兵场地中均有 5 张。二周目时增加了 100 张，除了排位战的杂兵场地不同位置更新了 55 张，还有 45 张需要在街道中挖掘，所在地点在地图上是可见的，收起来不难，注意有部分卡片所在位置比较狭窄，摩托车开不进去，要下车用光剑来挖。排位战中的卡片，一周目遗漏了二周目还能补。

## BOSS战彩蛋

把某些 BOSS 的特定攻击打回去涉及到三个奖杯，打返的方法是面对 BOSS 站立不动，在适当时机按□或△键，个人推荐用△键，挥剑时注意要有一定的提前量。Dr. Peace 身上闪红光的蓄力弹看不清子弹，只能凭感觉把它打回去；Destroy Man 的毁灭加农是一发白色的炮弹，当他飞到天上时会一直使用这一招，机会比较多；Bad Girl 的体力下降到一定程度就会跑到传送带处把敌人一棒子打过来，时机相对比较好判断。在主角家中可以通过回想反复打之前的 BOSS，因此可以反复尝试。

## 追加BOSS

5 个追加 BOSS 来自 2 代，在特拉维斯达到特定排名时，在家中存档后如有 SLEEP 选项，就可以进入梦境，之后就会与追加 BOSS 进行战斗了。他们的实力说实话并不怎么样，若一周目打 SWEET 难度，那他们的实力更是发挥不出来，基本上硬拼就行了。拿到奖杯后，高难度中的追加 BOSS 可以跳过不打。

## 得分挑战

得分挑战模式相关奖杯的简单程度令人意外。这个模式打的是游戏中的 14 个 BOSS，总分 1500 万只需要一人 100 万左右。武器推荐用椿 Mk– Ⅲ，虽然没有无限电力，得分倍率也会降低一些，但是防御反击和蓄力的威力够猛，可缩短过关时间，这是得分的大头。另外，率先命中 BOSS 有 3 万分，用投技每次有 5000 分，用最大蓄力攻击完成最后一击有 5 万分，这些附加分能拿就尽量多拿，一般来说，14 个 BOSS 还没全部打完就能凑够奖杯所需的分数。

## 5100人斩

打完三周目也凑不够 5100 个杂兵，这个奖杯可以安排在最后取得。推荐玩家不断刷杀手任务 22 来赚杀人数，这个任务限时 3 分钟，地点离事务所很近，一般一轮可以杀 110 人左右，同时还能赚 16 万左右的金钱，可谓一举两得。搬空服装店后如果杀人数还是不够，可以打新增的杀手任务 14，两分钟应该能杀 150 人左右，只是任务点离事务所远了一些。

# 分支任务要点

游戏中的分支任务共有打工任务、杀手任务和自由战斗任务三种。排名每升一位，就会有新的打工任务在“职业不安定所”中出现，这些任务相当于迷你游戏。打工任务达到铜牌及银牌评价时会增加新的杀手任务，达到金牌评价时会增加新的自由战斗任务。杀手任务就是在不同限定条件下的战斗，而自由战斗则类似于无伤挑战，在持有好武器的情况下，任务难度会下降，所以如果有几个任务一时无法达成金牌评价，可以等取得无限电力的最强武器后再挑战，那就会轻松很多。游戏中大部分的分支任务难度都比较低，以下会列出其中的难点。

## 打工任务难点

**Mission 01 ココナッツ拾い**：任务内容是先打落树上的椰子，再运送到指定地点。金牌要求 3 分钟内运送 8 个以上，不过实际玩的时候会发现时间非常紧张。事实上，椰子是可以同时运送3个的,这样就能大大节省时间。

**Mission 12 サソリ驱除**：任务内容是抓蝎子，金牌要求 3 分钟抓 15 只以上。在起点的左前方有十来只蝎子聚集在一起，抓到这一批后 15 只就没什么问题了。被蝎子咬到时要在限定时间内与委托人对话取得血清，不然任务会直接失败。

**Mission 13 バイクジャンプ**：任务内容是驾驶摩托车借助高台进行跳跃，跳跃距离超过 2000 码就能获得金牌。玩家需要在跳台前的一段路上喷气加速至最高速度，到达跳台时推右摇杆的↑方向跳起，这样距离就够了。

## 杀手任务难点

**Assassination Gig 13**：此系列任务一共三个，目的都是干掉目标人物，杀其他敌人无效。金牌的时限为 15 秒，在这个任务中还是显得比较紧的。一开始就直冲目标人物，不要用锁定，直接砍，而前跳斩接倒地追击的方法也可以尝试。时间一超过 15 秒就退出重来，直到成功为止。

**Assassination Gig 14**：在这个任务中，如果用 QTE 终结技每杀死五个敌人，那么老虎机就必定会出 777，然后 R2+○发动清场一次能杀十来个，运气好的话两分钟能灭 150 人以上。

**Assassination Gig 25**：两节火车车厢里装满了人，要求快速清版。通常的打法和反击技战术都可以，但是画面中人太多会导致拖慢，所以建议用椿 Mk– Ⅲ的一段蓄力斩，大概三四下可以清空一节车厢，效率还是挺高的。

## 自由战斗任务

自由战斗任务的特点是体力只有 1 格，必需无伤干掉所有敌人才算通过，只要通过了评价必定为金牌。一般情况下可以用跳跃斩接倒地追打的方式来清敌，安全系数高。遇到用手枪的敌人要特别小心，如果能够使出即时防御的话当然好，可令枪手出现硬直，距离近时一个反击技就秒了，但保险起见还是以防御为主，慢慢接近后再出手攻击。机枪兵反而容易对付，侧翻闪开后随便虐。全部 10 个自由战斗任务建议在取得电力无限的椿 Mk– Ⅲ后再集中挑战。

# 集换卡收集

# T恤收集地图

一周目可收集的卡片为001号～050号，均分布在排位战场地的宝箱内。二周目增加了100张卡片，在排位战场地中新增的卡片为051～090、136～147，在城镇地面埋着091～136、148～150。埋着的卡片在地图上会标出位置，所以很容易找，而宝箱里的卡片大部分都比较明显，以下列出这些卡片的所处位置，大家只要顺着收集即可，☆符号表示二周目时追加的卡片。

## 排位战第10位

| | |
|---|---|
| 2楼寝室 | ☆卡片051 |
| 3楼走廊 | 卡片001 |
| 3楼屋内 | 卡片002，☆卡片052 |
| 1楼内侧走廊 | ☆卡片136 |
| 大厅内 | 卡片003，☆卡片053，☆卡片054 |
| 大厅外走廊 | 卡片004 |
| 打电话后 | 卡片005 |

## 排位战第9位

| | |
|---|---|
| 1楼北侧 | 卡片006，☆卡片055 |
| 2楼最后一场杂兵战 | 卡片007 |
| 3楼棒球迷你游戏 | 卡片008 |
| 3楼杂兵战 | 卡片009，☆卡片056 |
| 3楼下一场杂兵战 | 卡片010，☆卡片057 |
| 打电话后 | 卡片137 |

## 排位战第8位

| | |
|---|---|
| 校舍外 | 卡片011，☆卡片058 |
| 1楼起点 | 卡片012 |
| 1楼杂兵战 | ☆卡片059 |
| 1楼终盘 | ☆卡片060 |
| 体育馆 | 卡片013，卡片014，☆卡片061 |
| 打电话后 | 卡片015，☆卡片138 |

## 排位战第7位

| | |
|---|---|
| 地铁站闸机 | 卡片016，☆卡片062 |
| 地铁站月台 | 卡片017，☆卡片063 |
| 到站后的月台 | 卡片018，☆卡片064 |
| 到站后的闸机 | 卡片019，☆卡片065，☆卡片066 |
| 仓库1前 | ☆卡片067 |
| 仓库1和2之间 | 卡片020 |
| 仓库2和3之间 | ☆卡片139 |

## 排位战第6位

| | |
|---|---|
| 沙滩第1区域 | 卡片021，☆卡片068 |
| 沙滩第2区域 | 卡片022，☆卡片140 |
| 沙滩第3区域 | 卡片023 |
| 沙滩第4区域 | 卡片024，☆卡片069 |
| 打电话后 | 卡片025，☆卡片070 |

## 排位战第5位

| | |
|---|---|
| 起点后方 | 卡片026 |
| 下楼梯后 | 卡片027，卡片028 |
| 一本道沿途 | 卡片029 |
| 打电话后 | 卡片030 |
| 接近出口处 | ☆卡片071，☆卡片072，☆卡片088，☆卡片089，☆卡片090，☆卡片141，☆卡片147 |

## 排位战第4位

| | |
|---|---|
| 地铁站闸机 | 卡片031 |
| 地铁站月台 | 卡片032，☆卡片073 |
| 到站后的月台 | 卡片033，☆卡片074 |
| 到站后的闸机 | 卡片034，卡片035，☆卡片142 |

## 排位战第3位

| | |
|---|---|
| 巴士总站 | 卡片036，卡片037，卡片038，☆卡片075，☆卡片076，☆卡片077 |
| 到站后 | 卡片039，☆卡片078 |
| BOSS战场地 | 卡片040，☆卡片079，☆卡片080，☆卡片143 |

## 排位战第2位

| | |
|---|---|
| 棒球场内 | 卡片041，卡片042，卡片043 |
| 打电话后 | 卡片044，卡片045，☆卡片081，☆卡片082，☆卡片144 |

## 排位战第1位

| | |
|---|---|
| 谜之森起点后方 | 卡片046，☆卡片083 |
| ※迷宫按龙大师指路的“右左右左”来走 | |
| 迷宫沿途 | 卡片047，卡片048，卡片049，☆卡片084，☆卡片085，☆卡片086 |
| 发生剧情后 | 卡片050，☆卡片087 |
| 打电话后 | ☆卡片145，☆卡片146 |

| 偶像大师2 | NBGI | | 模拟育成 |
|---|---|---|---|
| X360 | アイドルマスター-2 | | 日版 |
| | 2011年2月24日 | 1人 | 8800日元 |
| | 无对应周边 | | |

虽然《偶像大师》是个小众向游戏，但是由于多年来一直是X360在日本的当家花旦，这次叛逃到PS3上真是令人震惊。正好赶上迷你攻略总动员这么好的机会，自然要把在杂志上没有做过的本作重温一下。未来的PS3版只是会增加难度选择，基本玩法想必还是一样的，届时大家就可以凭借这篇文章无师自通了。限于篇幅，全营业的正确答案没法放下，一些挑战极限的高分打法也没法写出来，有爱的玩家不妨单独来信交流。另外提示一下，根据本作改编的动画亦在日本上映中，有爱的朋友不能错过。

迷你攻略总动员

文 纱迦 美编 NINA

# 基础知识

## 游戏目的

玩家在游戏中扮演的是偶像们的制作人（PRODUCER）。游戏中专门有一个为顶级偶像设置的大奖，玩家的目的就是要拿下它。游戏的时间限定为1年，1年之后视玩家的成绩不同会迎来三种不同的结局。游戏中玩家可以培养3名偶像，其中1名为队长，中途有几次更换队长的机会。游戏过程中出现的剧情多以队长为主，最后的结局也是队长专属的。

游戏通关之后会继承前一周目所取得的服装饰品以及金钱，根据玩家的表现不同，制作人等级会发生变化。但除此之外的一切内容均不能继承。游戏中允许玩家同时开多个档，每个档培养的偶像可以不同，也可以相同，剧情和能力都是分开的。但服装饰品、金钱是所有档共通的。

## 每周流程

游戏每一周目分为55周，其中每周有一次下达指令的机会。不过这55周里有几周会固定行程。自由行程的周数的流程是这样的。

选择一名偶像寒暄
↓
选择当周行程
↓
按行程搞活动
↓
回到事务所观看排行榜
↓
进行解散前的交流
↓
确认FANS来信（满足条件后发生）
↓
触发特殊剧情（满足条件后发生）
↓
收听Email（购买Email DLC后，满足条件发生）

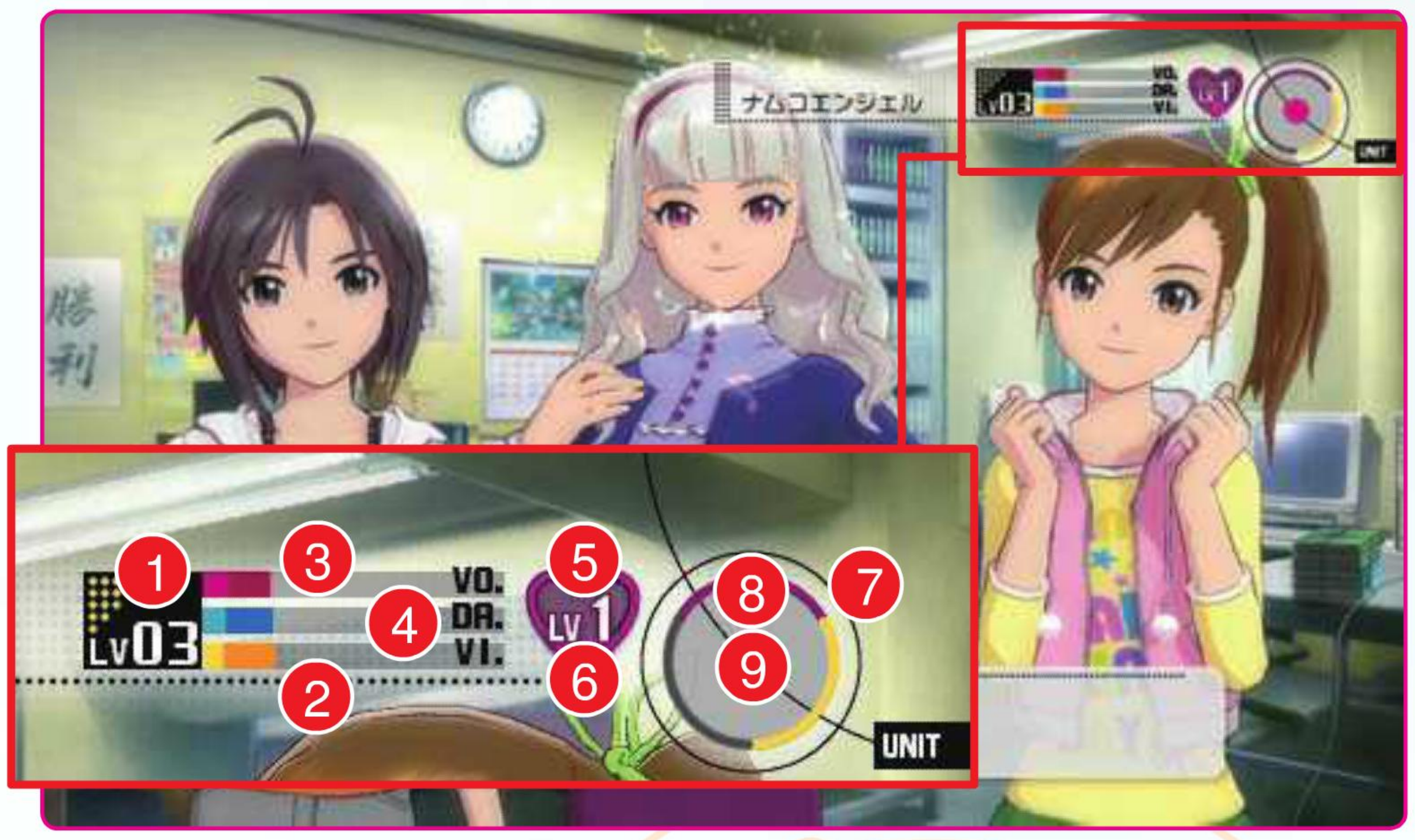
选择当周行程是游戏的重中之重，玩家每周有三格行动力和两个日程，不同的行程消耗不同的行动力，大致如右表。由于每周最多只能有两个日程，因此像购物三次、短课三次这样的选择是不可能的。

| 行程内容 | 消耗行动力 |
|---|---|
| AUDITION/FES/LIVE | 3 |
| 休息 | 3 |
| 营业 | 2 |
| 长课 | 2 |
| 短课 | 1 |
| 购物 | 1 |

# 必要能力

要想成为一个成功组合，就要从各方面提升自己的能力，这里就为P们介绍一下游戏中出现的各种能力以及提升的方法。不过能力并不是万能的，还得有成功的战术作为保障，当然这已经是另外的话题了。

## 画面解说




1 能力等级
2 形象能力
3 唱歌能力
4 舞蹈能力
5 保险槽
6 保险等级（即数量）
7 团结力上限

注：实际上团结力可以超过此上限

8 角色象征色
9 当前团结力

对于偶像组合来说，能力（IMAGE）是最重要的数据。和前作一样，偶像的能力被分为三个部分：VISUAL（形象）、VOCAL（唱歌）和DANCE（舞蹈）。

©洼冈俊之©NBGI

能力越高，在比赛中表现该能力时的得分就越高。根据这 3 个部分加起来的值，游戏会评出能力等级（IMAGE LEVEL），即综合能力越高，能力等级越高，最高为 16 级。

游戏中以三条槽来代表当前偶像组合的能力，其中红色为 VOCAL，蓝色为 DANCE，黄色为 VISUAL。同一项能力分为深色部分和浅色部分。这两种能力是有差别的，其中深色部分为基础能力，浅色部分为附加能力。基础能力指的是偶像们天生的能力以及通过上课训练而增加的能力，而附加能力则是服装饰品以及歌曲增加的能力。

## 团结力

在正常游戏时画面右上方会有一个圆圈，我们称其为情绪圈。情绪圈最外围的黑框表示团结力的理论上限，里面的彩色小圆圈为当前的团结力数值。

团结力的最大用处是影响比赛中爆气后的得分，由于爆气后分数会翻倍，因此爆气在后期团结力高的时候是拿高分的关键。团结力低的时候则用处不大。导致团结力上升的因素主要是正确选择偶像的问题答案，以及收到 FANS 来信。后者是增加团结力的关键。而 FANS 来信的出现条件是任一地区的 FANS 数量达到一定数目后出现的，打赢最后的歌姬歌王子 FES 也会出现。

当偶像们的情绪出现波动时，会直接影响到当周偶像们的表现。其情绪特征会以图形的方式反应到情绪圈里，一般来说玩家在进行游戏时都不会容忍出现比赛失败的情况，因此正常情况下只有剧情中第 10 周输给龙宫小町之后才会出现负面情绪。只要熬过这阵子就没有问题了。

这里为完全不懂日语的朋友支点招：不管你和谁对话，出现的选择只有那么几种，而且对应的效果是固定的，熟练之后完全可以做到凭答案来进行选择。要是你是个日语盲，那就找张纸笔把答案记下来，以后按着答案选就可以了。

## 记者

当玩家在某一区域的比赛中获胜或失败后，当周在该区域内采访的记者就有可能对你进行采访。获胜的话为正面效果，失败的话为负面效果。记者的跟踪采访时间为 4 周（包括开始采访的那一周）。如果在有记者的情况下吸引了另一位记者，则之前的记者会走人，由新记者接班。如果只想快速凹到心仪的记者，推荐用委托打比赛的方法。

| 记者名 | 正面效果 |
| --- | --- |
| 安宅 纯 | 爆气槽增加量上升 |
| 有明 仁 | FANS获得量 × 1.4 |
| 小柴 彻 | 课程效果上升 |
| 金丸 大藏 | 金钱获得量 × 1.4 |
| 山原太郎 | 以上4种效果 × 1.2 |

## 课程简介

偶像组合的能力是由基础能力（通过上课训练而增加的能力）和附加能力（服装饰品增加的能力）来决定的，由此可见上课是相当关键的。上课就是玩迷你游戏，本作共有 6 种课程，但实际上只有 3 种迷你游戏。6 种课程分别为：VOCAL 课·长、短，VISUAL 课·长、短，DANCE 课·长、短。

长课和短课的玩法一样，只是时间长度不一样，长课比短课多 15 秒，因此容易取得高评价。但长课的价格是短课的十倍，而且消耗两格行动力。短课仅消耗一格行动力，但由于不能选择三个短课，所以要想突击的话还是只能选择一长一短这样。

玩迷你游戏的时候画面上方会出现评价表，玩家成功完成一次迷你游戏，就会令评价增长。评价最高为 PERFECT，但只要时间够就还可以继续，之后以 BONUS 表示。评价越高，提升的能力就越高。但游戏有 BUG，多次 BONUS 后增加的能力很不明显，联上 LIVE 升级后可修正此 BUG。

## 营业说明

在本作中营业的主要作用有如下几点：

1. 增加 FANS。
2. 赚钱。
3. 提升该地区的注目度。
4. 增加保险槽。
5. 观赏剧情。
6. 提升团结力。
7. 提升亲爱度。

本作中高级营业出现的条件是偶像组合歌曲的最高历史排名，当排名进入前 50 名、前 20 名时会出现新的营业。

营业分为三种：通常营业、资金营业和特殊剧情。前两者都是在行程中选择的，区别在于通常营业是赚钱的，而资金营业是交钱的。特殊剧情需要满足一定条件才会发生。

营业中会出现各种选项，根据玩家选择的不同，营业最后会有 BAD、NORMAL、GOOD、PERFECT 的变化，直接导致营业后的效果产生不同。因为有营业攻略，所以肯定是目指 PERFECT 了。

选择营业之后，在开始之前会有问答出现，共有两种情况。

情况之一是给一个地图，问你这是哪个地方，共有三个答案。这种问题比较简单，首先记下三个答案，然后暂停游戏，根据日本地图来看这三个地方中哪个轮廓比较接近原题。

情况之二是给你一个地名，让你在地图上指出来。同样是先记答案再暂停，在地图上找到该地名的位置，然后移动光标选择即可。

# 比赛分析

本作共有 3 种比赛，赛前有一次选择对话的机会，选择前队长会先对口型，之后让你猜这次的口号是什么。秘诀不是看口型，而是看说话的长度和节奏，一共就那么几种变化，很快就能记住。

## AUDITION

试演会（AUDITION，**オ－ディション**）就是 1 代的标准比赛形式。每场试演会的录取名额不同，当玩家的分数在所有参赛者中达到名额要求的名次时，就算过关。

AUDITION 分为地区性和全国性两种，地区性 AUDITION 胜出的话只能增加当地的 FANS 数，提升当地的注目度。全国性 AUDITION 则可以增加全国的 FANS 数和注目度，但 FANS 数远不及单一地区加得多。

## LIVE

现场演出（LIVE，**ライブ**）是本作新增的比赛形式，说是比赛，其实只有玩家一支队伍参赛。玩家的目标就是让现场观众的欢呼声（**ハコユレ**震度）达到规定的数值。听着很玄乎，其实也是看分数，只要分数达了，自然就算过关。因此打法可完全参照 AUDITION。

LIVE 有普通 LIVE 和五人 LIVE 两种，五人 LIVE 为 QUINTET LIVE，日语写作**クインテットライブ**。打法和普通 LIVE 一样，只是获胜后可以进行 5 人表演。但临时客串的两名偶像有可能放你鸽子。

## FES

音乐节（FESTIVAL，**フェスティバル**，简称 FES）是一种由两组偶像对抗的方式来进行的比赛。胜出的标准依然是看分数，但细微规则有很多变化。主要包括：

1. 使用保险时会减少对方的气槽。
2. 爆气后对方无法输入指令，同时气槽大幅减少。

FES 也是惟一一个会受到对手干扰的比赛形式，因此不能用正常打法。

**三原色：**玩本作时一定要记住三原色的含义。蓝色对应X，代表DANCE（舞蹈），简写为DA；黄色对应Y，代表VISUAL（形象），简写为VI；红色对应B，代表VOCAL（唱歌），简写为VO。因为游戏中出现的选项多为三选一，选项都是有不同颜色的，正好对应相应的按键。熟练之后看到颜色就能明白该按什么。

## 分数的取得

说到底本作的比赛就是看分数，那么分数如何获得呢？首先来看看比赛画面。

在画面下方有三个圆圈，蓝色代表 DANCE，黄色代表 VISUAL，红色代表 VOCAL。比赛开始后，会有一个圆环从圆心往圆周扩散，在这个过程中按下 X、Y、B 中的任意一键就可以拿到分数，分数的多少与该项能力的高低有关。

当圆环正好达到圆周时按键，就会获得最好的 PERFECT 效果得分最高，如果早一点就是 GOOD，再早一点就是 NORMAL，如果超出圆周则为 BAD。如果玩家连续按出 PERFECT 可以形成连击，连击会有额外的分数加成，而且连击越高，加成越多。但只要有一下不是 PERFECT，连击就会中断。

连击的加成为：连击数 +5，从 CHAIN 2 开始计算。因为每一连都有加成，因此一直连下去的话加成相当可观。一首最高 150 连的歌曲，如果全连的话，光是连击加成就有 12069 分！也正因为连击数的独特算法，导致本游戏的快歌会比慢歌占优势。

## 倍率

在三个圆圈的右下角还有一个倍率显示，这个被称为兴趣率。这个称呼沿袭了 1 代，但实际上在本作里和评委的兴趣已经没什么关系了，所以直接称为倍率好了。玩家按键时的得分再乘以这个倍率，就是最终得分。

当玩家按键得分后，该按键对应的能力的倍率就会下降，同时另一种能力的倍率会上升。具体对应关系如下：

| 指令 | 倍率变动 |
|---|---|
| X | DANCE下降，VISUAL上升 |
| Y | VISUAL下降，VOCAL上升 |
| B | VOCAL下降，DANCE上升 |

## 保险

在比赛中按 A 键即可发动保险，保险和正常得分一样，也有从 BAD 到 PERFECT 的变化。本作保险的作用和 1 代一样，等于在同一时间内按下 3 个键，也受倍率影响，因此得分肯定比正常情况要高，而且保险增加的气槽相当多。保险在 FES 中更是有效，因为 FES 比拼主要靠爆气，使用保险能有效提升己方的气槽并削减对手的气槽。但是使用保险后，3 种能力的倍率会变回一个比较低的固定值，这一点是使用保险的负面要素，而且与本作的最佳战术相悖，因此保险的实用性很成问题。

当发动一个保险后按 LB 换人，之后再使用保险，即可发动二重保险，令气槽大幅增加。之后还可以按 LB 换到第三个人来发动第三个保险，形成三重保险。三重保险必定能凑齐一条气槽，一般用在比赛的末期进行突击。

## 爆气

本作新增的 BURST APPEAL 是得分的有效手段。在比赛时画面上会有一条气槽，当玩家成功输入 X、Y、B、A 指令时就会令其增长，全满之后即可按 RB 键爆气（即进入 BURST APPEAL 状态）。

爆气状态下会有 10 次输入指令的机会（特别慢的歌只有 9 次），同时各能力倍率暴涨，指令的分配与发动爆气的角色有关，玩家可以在发动爆气前按

LB 进行更换。当屏幕上出现按 RB 爆气的提示后，在短暂的时间内系统会自动帮助玩家拿分，连击数也不会中断。如果不按 RB 键，则稍后可以继续正常比赛。

爆气时的得分与偶像组合的能力无关，只与团结力和倍率有关，爆气结束之后，根据发动爆气的角色不同，3 种能力的倍率会回归到不同的数值。由于团结力影响爆气，因此在前期爆气后的得分反而不高。但爆气还有一个好处就是在停止输入指令之前发动的话，爆气的时间长度不会变化。例如 relations 这首歌在唱完“坏**れるくらいに**抱**きしめて**”后就会停止输入指令。但如果在此时发动爆气的话，则系统会让你输完爆气中的 10 次指令后才算结束。如此一来等于是多了若干次按键的机会，自然是有利无害的。

## AUDITION和LIVE的必胜战术

和 1 代错综复杂的比赛战术相比，本作的战术要简单粗暴得多，下面就为大家介绍公认最行之有效的战术，并把基本原理传授给大家。

这个战术的基础建立于三神器之上，这三神器就是神奈川的**にくワンのお**守**り**、长野的**リンカモのお**守**り**和德岛的**あわんこのお**守**り**。三神器的作用为：两种能力得分时的倍率减少量下降（大）。下面以长野的**リンカモのお**守**り**为例说明一下，该护符的效果为 VI 和 VO 得分时的倍率减少量下降（大）。

基本战术就是围绕 VO 来作文章，无论是上课还是服饰搭配都以提高 VO 为主，待 VO 满了再考虑 VI。比赛中的具体操作如下：

1. 开始后先一直点 VI。

2.VO 达到 1.50 的最大倍率后，开始改点 VO。

3.VO 达到 1.46 左右时后改点 VI，让 VO 再次回到 1.50。具体次数视歌的快慢而定，一般而言要点 5 次，倍率才会从 1.50 降到 1.46。

4. 重复步骤 3，直至爆气。

5. 爆气结束后重复步骤 3，直至下一次爆气。

按照以上方法，当可以爆气的时候，DA 因为从来不点，故必定为最大的 1.50；VO 最高 1.50，最低 1.46，爆气后同样可观；VI 按得最多，且没有补充，所以倍率最低。此时应该选择一个爆气时 VO 或 DA 次数最多、VI 次数最少的角色来爆气，从上表不难看出，满足这种条件的最佳人选是响（6 次 DA）和千早（6 次 VO）。

但用响有个问题，那就是爆气结束后的倍率情况为：DA 1.3/VI 0.9/VO 0.9。按上面的战术的话，DA 是一定会达到 1.5 的，而且从来不按，那么 DA 1.3 的初始倍率就显得非常浪费了。相比之下，千早爆气结束后的倍率情况为：DA 0.9VI 0.9/VO 1.3，VO 是点得最为频繁的一项能力，初始倍率自然是越高越好。因此以上战术的最佳爆气人选为千早。

最后附上三神器不同战术的简单思路。

| 护符名 | 对应能力 | 推荐战术 | 最佳爆气人选 |
|---|---|---|---|
| にくワンのお守り | DA、VI | 先DA，再VI | 美希 |
| リンカモのお守り | VO、VI | 先VI，再VO | 千早 |
| あわんこのお守り | VO、DA | 先VO，再DA | 响 |

## FES的推荐打法

与 AUDITION、LIVE 不同，FES 的打法要更加多变一些，也没有所谓的必胜战术可言。FES 因为会受到对手的影响，因此按必胜战术去打的话，有可能一次气都爆不了。

FES 时最推荐的护符是团长的**むしゃはる**秘符（俗称团长秘符）。其出现条件为打掉首都的歌姬・歌王子**フェス**。团长秘符的效果是通常得分和放保险时气槽增加量上升（大），在强调控制对手气槽的 FES 中非常有效。如果还能加上一个安宅或山原记者，简直可以完封对手。

FES 时的对手有连放保险的可能，不过其行动的规律是固定的，只要记住对手的行动规律，就可以在适当的时机配合保险，以抢先爆气的方法来封住她的行动。当然还有更简单的方法，就是直接委任偶像们自己去打，只要偶像组合的能力等级够高，就可以轻松搞定。加上 FES 得分不可能高，委任了正好。

# 歌曲销量

本作新增了歌曲销量的设定，关系到最后的结局以及出现的营业和比赛种类，相当重要。而影响歌曲销量的因素是多方面的，很值得详细解说。歌曲销量可以在按 START 后出现的情报画面查看，每周晚上回到事务所时也有查看排行榜的环节。

## 有关销量的基本知识

每一周目玩家最多可以发行 5 首歌曲，不能重复。选择发表的新曲后 3 周，新曲就会正式发售，在排行榜上可以查看新曲的销量。新曲发售后 4 周，销量就会基本停滞。第 5 周开始可以选择发表下一首歌曲。

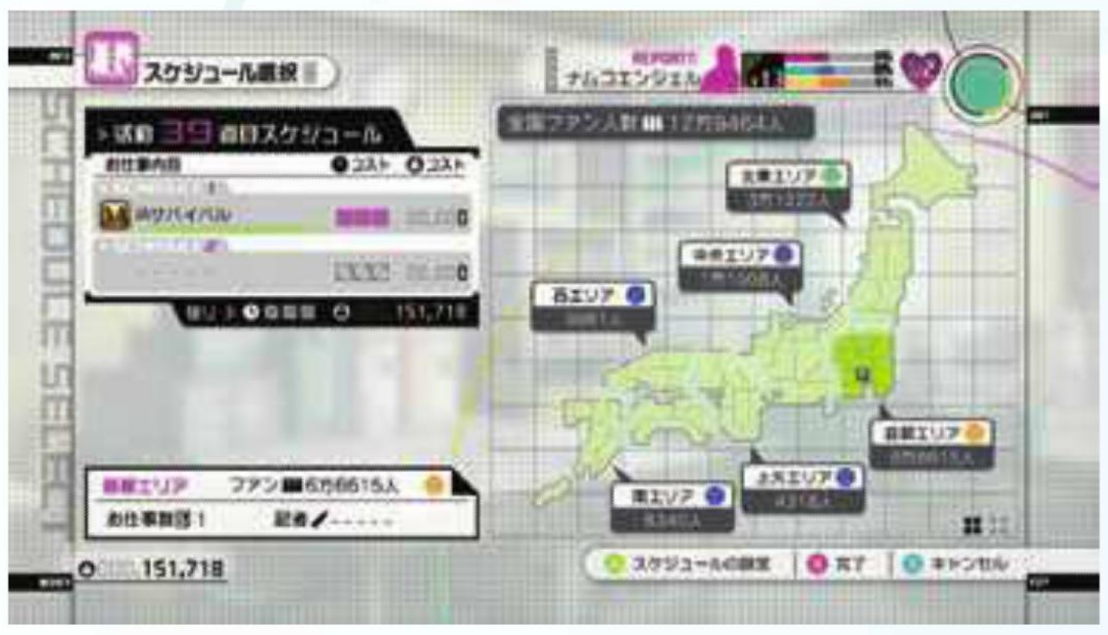
例：游戏中的第一首歌曲是第 3 周发表的，之后第 6 周会正式发售，第 11 周可以选择第二首歌曲。

游戏中歌曲每周的销量由如下公式影响（小数点以下舍掉）：

**隐藏服装：**龙宫小町的服装パレスオブドラゴン的取得条件是在流程中律子作为GUEST参加过玩家的5人LIVE，这需要玩家选对所有和龙宫小町有关的选项，选项会在流程中出现4次之多。推荐答案是：アイドル时代？、すごく魅力的だから、违うよ、全力でかかつて来い！、わかつた、そうだよな、アイドルに归りたい？

**销量 = [(购买力 ÷ 2)+最高分 × 4] × 曲目系数 × 销售系数**

①单一地区的购买力 = FANS 人数 × 注目度。注目度以该地区的脸谱颜色来表示，红为 0.95，黄为 0.9，绿为 0.85，蓝为 0.8。各地区的购买力之和即为最终购买力。




②最高分是指用该曲打出来的最高分。

③曲目系数——第 1 曲为 1；第 2 曲为 1.05；第 3 曲为 1.1；第 4 曲为 1.15；第 5 曲为 1.2。

④销量随发售周数会衰减，这个数值即为销售系数,具体算法为：[1–(发售后经过的周数 –KEEP 发生次数)× 0.25]。发售当周的周数为 0。

## KEEP

顾名思义，KEEP 就是让新曲保持好的销售势头，满足以下两个条件就有一定几率出现：

1.必须是偶像组合最新的歌曲。

2.当周的LIVE使用该曲并获得成功。

KEEP 不单是对于普通销售情况适用，对于 BREAK、SUPER BREAK 也是适用的，而且同一曲可以发生多次。但 BREAK、REVIVAL、SUPER BREAK 这 3 种特殊效果不能同时发生。

## BREAK

BREAK（**ブレ – ク**）是指已经沉寂的最新歌曲再次热销。BREAK 发生后，销售系数以 1.2、1、0.6、0.3 的固定数值依次递减。满足以下 3 个条件就有一定几率出现：

1.必须是偶像组合最新的歌曲。

2.歌曲发售已超过10周。

3.当周的FES使用该曲并获得成功。

正常情况下歌曲发售超过 5 周就可以选择新曲，因此除了刻意而为，一般都只推荐在最后一首歌曲尝试。

## REVIVAL

REVIVAL（**リバイバル**）是指原本已经沉寂的老歌再次热销。满足以下 3 个条件就有一定几率出现：

1.不是偶像组合最新的歌曲。

2.歌曲发售已超过10周。

3.当周的AUDITION使用该曲并获得成功。

从效率上来说，选择第 4 首歌曲进行尝试比较实用。

## SUPER BREAK

SUPER BREAK（**ス – パ – ブレ – ク**）是指正在准备中的歌曲突然获得极大的人气，一上市便创了相当傲人的成绩，这是最强的特殊效果，发生后销售系数以 2.5、1.5、1、0.5 的固定数值依次递减。满足以下 2 个条件就有一定几率出现：

1.是已发表但未发售的歌曲。

2.在发售之前完成一场成功的5人LIVE。

SUPER BREAK 的效果相当惊人，一般来说发售当天就能冲到第一，但出现几率也是最低的。以个人经验来看，选曲不是重点，发售之前的 4 周内任意一周均可，5 人 LIVE 即使因为被放鸽子而中止也不受影响。

## 关于幸运星

所谓幸运星是指在比赛中按出 PERFECT 时，有时会出现星星的标志，这就是幸运星。获得幸运星的多少与发动特殊效果的几率有直接联系。那么如何才能提高幸运星呢？已确认的方法有：

1.穿戴套装系列的服饰。

2.歌曲选择上场偶像的专用曲。

3.多按PERFECT。

特殊效果还是很考验 RP 的，就算做到以上三点，也绝对不可能次次都出特殊效果。不过已确认，用委任比赛的方法是可以打出特殊效果的，因此有恒心的朋友不妨以两到三周为一个轮次进行 S/L 大法。特殊效果出现的时机是晚上回到办公室之后，此时按 START 键即可查看，打出来的话在歌曲信息上会有特别标记。如果没有的话就直接退回标题画面，无需观看完排行榜。

# 流程与结局

## 流程简介

本游戏每一周目的情节都差不多是固定的，在特定的周数会发生固定的事件。记下来之后可以提前做好对策。

| | |
|---|---|
| 第1周 | 选择队长、第一次营业、VO短课 |
| 第2周 | 选择队员、DA长课、VI短 |
| 第3周 | 选择新曲、参加试演会（即使告负也能出道） |
| 第6周 | 第一首歌曲正式发售 |
| 第10周 | 与龙宫小町的FES对决（胜负无关剧情发展） |
| 第11周 | 更换队长的机会 |
| 第18周 | 更换队长的机会 |
| 第21周 | 与龙宫小町再次对决（告负会回到第20周并进入地狱特训，只要不赢可以一直特训，但影响评价，下同） |
| 第32周 | 与冬马的首次对决（平手结束） |
| 第40周 | 获得IA大赏参加资格（参加条件是有歌曲进入前20名，未满足的话会进入败者复活战，再败的话回到第39周并进入地狱特训） |
| 第41周 | 参加IA大赏入选发表会（全地区FANS数+5000，注目度+3） |
| 第54周 | 与ジュピタ–的最终FES对决（告负的话回到第53周并进入地狱特训） |
| 第55周 | 参加IA大赏，进入结局 |

一周目推荐玩家选择美希、响或贵音作为队长通关，因为这样一来可以解锁 PSP 版 961 社的服装**ビヨンド ザスタ – ズ**。一周目通关时还会解锁龙宫小町的歌曲《SMOKY THRILL》。

## 结局条件

本作共有 4 种结局，分别如下：

| | |
|---|---|
| 坏结局 | 未获得任何赏 |
| 普通结局 | 获得至少一个地区赏 |
| 好结局 | 获得IA大赏 |
| 真结局 | 获得IA大赏和全部的地区赏 |

当玩家在任一区域的 FANS 人数达到 10 万、且有歌曲进入排行榜前 20 名时，就会出现该地区的歌姬・歌王子**フェス**。打过之后就可制霸该地区，在结局里拿到该地区的大赏。制压成功之后无论该地区的 FANS 人数跌至多少，均不影响大赏获得。首都区域也有歌姬・歌王子**フェス**，但不影响结局，仅关系到拿团长秘符。

IA 大赏的获得条件是 FANS 人数之和达到 30 万，且有歌曲进入排行榜前 10 名。一周目的时候因为对系统不熟，加上又没有好的服饰，达成 IA 大赏可能尚有难度，但 2 周目开始这个就没有难度了。

达成真结局最关键的一点就是：第 3 周的 DEBUT 至少取得 2 万 8000 分的成绩。如果你能取得这一成绩，那么大约在第 8 周的时候，你的单曲就会进入排行榜前 20 名！达成了这一目标，就可以开放所有的营业和比赛，这样才谈得上达成全 S 评价 + 真结局！具体方法可以参考之前的必胜战术，全连是起码的，爆气留到最后进行。如果你实在音乐游戏苦手，可以在第 4 周和第 5 周上两次课，之后第 6 周突击一个全国 LIVE，这样肯定够了！

## 通关评价和制作人等级

游戏通关后会出现通关评价，根据评价来决定制作人等级的变化。影响通关评价的 5 个条件分别为：偶像组合等级（16 级为 S）、歌曲最高分（6 万以上为 S）、全歌曲销量之和（550 万以上为 S）、排行榜最高排名(第 1 名为 S)、RETRY 次数（0 次为 S）。

除了以上 5 项评价之外，IA 大赏和 5 个地区赏也影响评价，而且相当重要。根据通关评价的不同，玩家的制作人等级也会发生变化，制作人等级最高为 10 级，初始为 1 级。1 ~ 3 级时只要拿到 S 或 A 评价均可一次提升两级，4 ~ 8 级时必须 S 级评价才能提升两级。升到 10 级时的附加条件是玩家培养过所有角色（队长、队员均可）。

不过制作人等级提升之后，如果表现太差，也有降级的可能。升到最高的 10 级之后，只有打出 S 级才能保持 10 级不变，打出 A 级也会降级，打出更低评价甚至会连降两级！

**金钱：**金钱的用途主要是用来在商店中购物。另外部分行程也需要消耗金钱。本作没有太好的赚钱方法，一般都是带着金丸记者通过营业和比赛来赚钱，因为营业速度远快于比赛，所以反复营业是最好的赚钱办法。不过注意有些营业是花钱而非赚钱的。由于本作不同档之间的金钱是共通的，因此可以开一个副档专门赚钱。

文 纱迦 美编 NINA

《偶像大师》加上外号“夜店大师”的本系列，算是X360在日本地区的双璧，如今前者叛逃之后，更显得后者的弥足珍贵。本系列的玩法看起来和《偶像大师》比较类似，其实内在依然是比较传统的文字冒险游戏。玩过初代的人对于本系列的难度肯定心有余悸，不过本作的难度事实上已经大幅下降了，只要掌握了方法，虽说完美还有一定难度，但达成最佳结局是没有难度的。这里就利用这次迷你攻略的机会为大家介绍一下本作最佳结局的简单攻略法，其余全角色全剧情完美攻略，就只好请各位关注最近的《X360专辑》了。

| 梦幻俱乐部ZERO | | D3 Publisher | 文字冒险 |
|---|---|---|---|
| X360 | DREAM C CLUB ZERO | | 日版 |
| | 2011年1月27日 | 1人 | 7800日元 |
| | 无对应周边 | | |

## 基础知识

本作的目的是在一年之内追到自己心仪的女孩，游戏以周为单位进行，每周有两次行动机会，分别是工作时间和周末。工作时间用来赚钱和购物，周末则是上梦幻俱乐部指名女孩的时间。发生特殊事件（例如约会）时会占用工作时间。

### 夜店知识

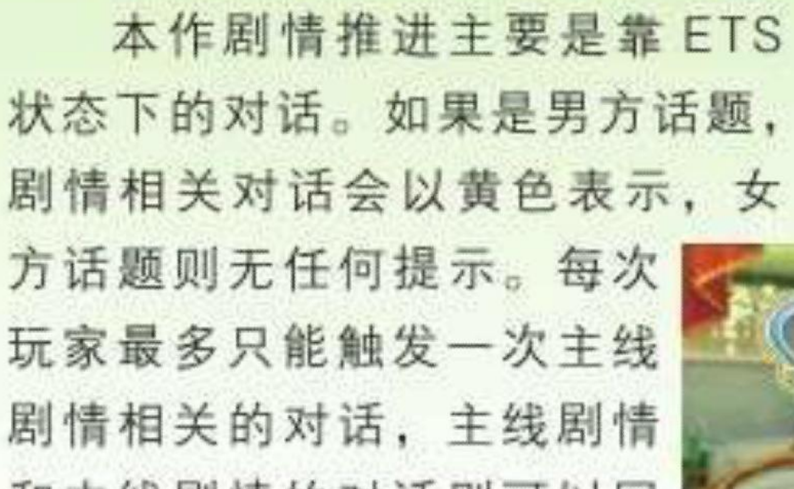
每周上梦幻俱乐部时只能指名一名女孩，时间为60分钟，时间用完之后可以花5000日元延长40分钟。不同的行动消耗的时间不一样，例如对话是20分钟。不过当最后时间只剩下不足20分钟的时候，对话指令依然可以执行，而且不会占用延长的时间，所以在三次对话中可以适时插入不同的行动。

游戏中的对话分为男方话题和女方话题这两种，加上延长时间一次最多可以对话5次，以男女交替的顺序进行，一开始是男方话题。如果你长时间不行动，女孩会主动聊天。

### 酒的魅力

酒在本作有着极其重要的意义。喝酒的方法是拨动右摇杆，喝完之后可以续杯。玩家有酒量等级的设定，不断喝酒就会令等级上升，这样就不容易喝醉。

游戏中的对话氛围分为3种，分别是女孩清醒、女孩醉酒、男女皆醉。不同的对话氛围下会出现不同的话题，其中男女皆醉的状态被称为ETS，此状态下可以说出很多令人脸红心跳的话题，而且玩家选择的答案也会用△、○、×来代替。



游戏中登场的酒类很多，不过最常用的只有几种。初期酒力不好的时候请用**ビ－ル**（啤酒），后期可以用瓶装的**ウイスキ－**（威士忌），两杯即醉且价格便宜。要想快速灌醉女孩，可以使用**ドリ－ムカクテルヘル**，一杯即倒，不过价格也是所有酒里最贵的。

### 剧情推进

本作剧情推进主要是靠ETS状态下的对话。如果是男方话题，剧情相关对话会以黄色表示，女方话题则无任何提示。每次玩家最多只能触发一次主线剧情相关的对话，主线剧情和支线剧情的对话则可以同时进行，但需要注意的是，如果是会导致约会的对话，那么一次也只能触发一次，先触发者优先。

需要说明的是，对话中选择任何答案均不会影响剧情，只是单纯关系到好感度的增减，所以玩家不用担心选错对话。

©2010 D3 PUBLISHER

## 好感度

本作的好感度没有具体数字，只是以一个心形槽来表示。事实上好感度的上限为 100，初始为 0，可以借此比例大致估出数值。提升好感度的方法有：

1.点女孩喜欢的酒。
2.喝光自己的酒。
3.玩迷你游戏成功。
4.对话时选中正确答案。
5.赠送女孩喜欢的礼物。
6.触发特定事件。

这其中送礼是最简单也是最有效的办法。

## 金钱

金钱在本作中地位重大，赚钱的方法就是在工作日选择打工或赌博。个人建议是选择打工，而且打工到一定程度之后会出现薪水更多的工作，赚钱很容易。打工的时候有可能出现问题，从而导致打工时间延长，这一点对于攻略女孩的时候是非常不利的，因为时间一延长就有可能错过 COSPLAY 日或触发特定事件的时间。因此个人强烈建议玩家在攻略每个女孩之前，专门用一周目来赚钱。赚钱的这一周目可以全部选耗时长的工作，周末全部跳过，这样的话一个小时不到就能完成一周目且赚到一百万上限的钱。

根据玩家消费的金钱多少，玩家还可以将自己的玩家卡升级，升级之后可以参加更多精彩的活动。

## VIP

当与女孩的剧情推进到一定程度后，女孩会从一开始的面对面正坐改为侧坐于你的身边，这个状态官方称为“朋友模式”，本文中形象地将其称为侧坐状态。

当剧情继续推进之后，女孩会领你进入 VIP 包间，这个状态官方称为“超级朋友模式”，也就是日语中的“友达以上、恋人未满”，本文将其称为 VIP 状态。VIP 状态的最大好处是当女孩唱歌时你可以调整视角，另外也有限定于 VIP 房间才能进行的亲密游戏。

## 各种分支

除了关系结局的主线剧情外，游戏中还有分支剧情。每个角色有 3 个分支剧情，分支剧情的发生条件多种多样，这里没有篇幅一一分析，不过可以确定的是这些分支剧情全部是在女孩清醒的状态下触发的，而且每次都可以获得金星，另外分支剧情的最后会变成一次约会。每名角色的第 3 个分支剧情需要先打出该角色的圣诞结局才会在下一周目里出现。

除了 3 个分支剧情之外，每个角色还有圣诞约会、初诣、温泉这 3 种特殊约会。前两种特殊约会的发生条件如下：

**圣诞约会**
1.好感度45以上。
2.侧坐状态或VIP状态。
3.12月23日，女孩醉酒时对话发生。

**初诣**
1.侧坐状态或VIP状态。
2.该女孩指名10次以上
3.12月30日，女孩清醒时对话发生。

温泉约会则是通往幸福结局时必定会发生的，但如果在发生之时玩家已经至少完成过一次因分支剧情而导致的约会，那么温泉约会会追加男女混浴剧情。

## 金星和奖杯

金星相当于是游戏的完成度，完成特定的对话就会获得金星，每个角色的上限都是 100 颗。不过老实说 100 颗金星也不能代表玩家就看过了各角色的全部剧情。

在游戏中观看玩家卡片时会看到每个角色都有 3 个奖杯，这 3 个奖杯从上到下分别代表已达成该角色的幸福结局（清醒、醉酒皆可）、朋友结局、圣诞结局（非后日谈）。不过游戏有 BUG，第 3 个奖杯是解不开的，你需要连上 Xbox LIVE 进行升级后才能解开。

# 结局分析

本作每个女孩都有 7 种结局，外加一个共通的结局，一共是 8 种结局。8 种结局要想全部达成是相当有难度的，本作经过了调整，HED（HAPPY ENDING，幸福结局）的难度并不高，反倒是 FED（FREIND ENDING，朋友结局）和 BED（BAD ENDING，失败结局）有一定难度，下面就为大家详细分析一下。

## 幸福结局

幸福结局有两种变化，惟一的区别在于最后向女孩表白的时候，女孩处于清醒还是醉酒状态。两种结局称得上是殊途不同归，后续展开完全不同。为了看两种结局而打两遍显然没必要，不过本作是自动存档且只有一个档位，所以玩家需要在最后一周到达之际退出游戏，手动备份存档，这样才能观看另外的结局。关于幸福结局的达成条件，会在后文专门介绍。另外需要补充的是，只有幸福结局（醉酒）才能打听到女孩的真名。

## 朋友结局

所谓朋友结局，也就是被女孩发好人卡的结局，虽然比不上幸福结局，但是也别有一番风味。朋友结局的达成条件为：在攻略女孩的特定时间点，好感度在一定数值以下。这里所谓的特定时间点，因人而异，有的角色有 3 个，有的角色有 4 个，不过有两个时间点是固定的，那就是在侧坐状态中好感度低于 29、在 VIP 状态中好感度低于 59。满足以上条件后，只要不断和醉酒状态下的女孩聊天（女方话题），那么 5 次之后就会迎来朋友结局。注意在 5 次聊天的过程中只要好感度又恢复到指定数值以上，那么就会重新回到正常攻略的路线中。

## 失败结局

失败结局与幸福结局的攻略其实基本一样，只是最后告白的时候好感度不够。因此失败结局从某种意义上来说比幸福结局的难度更大。和幸福结局一样，失败结局同样有女孩清醒或醉酒这两种区别，剧情也不一样，心理够变态的同学可以自己试试。

**隐藏角色** 解除35个成就可以使用隐藏角色魔璃，解除40个成就可以使用隐藏角色理保。嫌麻烦的玩家可以直接上LIVE花钱购买，每名角色为800点。

## 圣诞结局

圣诞结局算得上是游戏的隐藏结局，同样分为两种。当玩家在 12 月 23 日中成功约到女孩之后，如果此时玩家已经完成了女孩的两个支线约会，那么在圣诞约会时就会直接进入圣诞结局。圣诞结局的特征是全部女孩会向你的女友表示祝贺。

在达成过一次圣诞结局之后，玩家可以开启第 3 个支线约会，在完成了第 3 个支线约会的情况下再次进入圣诞结局，就会迎来圣诞结局·一年后这个隐藏结局，从某种意义上来说这才是游戏的最佳结局，各位当心被闪光弹闪死哦。

隐藏人物理保因为在圣诞前夜才出场，所以她的圣诞结局需要在上一周目满足以上条件，在游戏中这被称为前世的记忆。

## 共通结局

共通结局的达成方法非常简单，那就是一年过去之后玩家没能和任何女孩迎来任何结局，最后悲惨地度过了生命中的余下时光。

# 幸福结局条件解说

本作的幸福结局达成条件其实是相当简单的，只有以下三点：

1. 剧情推进到一定程度
2. 在指定时间内将关键道具送给女孩
3. 告白之周来临的时候，好感度在 80 以上。

## 剧情推进

本作所谓的剧情推进，其实相当简单，只要不断地与女孩在 ETS 状态下对话即可，对于女孩的提问无论选什么答案都没有影响。主线剧情的对话均有星星可拿，可籍此作为凭证。随着剧情的推进，玩家与女孩的关系会变成侧坐状态、VIP 状态，直至最后的结局。

## 关键道具

当剧情推进到一定程度后，你需要把关键道具送给女孩，否则接下来的剧情将无法发展。关

键道具可以去任意商店购买，但你必须收到来自其他女孩的提示。建议各位在确定自己要追的女孩之后，首先和线人搞好关系，之后再全力推进剧情，可确保万无一失。具体请参见表格。另外需要补充一点的是，当出现关键道具相关的剧情之后，你必须在 4 周内将关键道具送给女孩才行，否则不能达成幸福结局。

| 攻略对象 | 关键道具 | 线人 |
|---|---|---|
| 亚麻音 | 蜜蜂の宴 | あすか，5次以上指名 |
| みお | 神便鬼毒酒 | アイリ，4次以上指名 |
| 雪 | ミッカヴィンスーツ | 遥华，3次以上指名 |
| 玲香 | はぜ田 | 魅杏，3次指名 |
| 魅杏 | ネコ柄のエプロン | 雪，3次以上指名 |
| るい | 朝露に响く雌马の嘶き | 玲香，好感度10以上 |
| 理保 | 变装グッズ | みお，3次以上指名 |
| ナオ | パジャマ | 玲香，3次以上指名 |
| 魔璃 | 母の魔镜 | 亚麻音，3次以上指名 |
| アイリ | 禁断の研究は红蜥蜴から… | ノノノ，3次以上指名 |
| 遥华 | くさがめ | 魅杏，3次以上指名 |
| ノノノ | マンガン电池 | みお，3次以上指名 |
| あすか | 占いの本 | ナオ，3次以上指名 |

## 好感度

最后的好感度其实相当简单，因为正常攻略的时候一般来说早就用礼物把女孩的好感度砸满了，所以这点不是问题。如果你想看失败结局，可以在始终不进入 ETS 状态的情况下故意玩迷你游戏并失败，这样就能有效地把好感度降下去。

# 隐藏要素

## VIP模式

达成女孩的幸福结局之后（醉酒、清醒皆可），就会开启该女孩的 VIP 模式。在此模式下可以让女孩为你演唱任何已有的歌曲。而在 VIP 模式中静等女孩喝酒，很快她就会进入醉酒状态，这样就可以听她演唱醉酒版的歌曲了。

## 隐藏歌曲

本作 13 名角色各有一首代表曲，10 名前作即有的角色在本作中追加了 ZERO 混音版，3 名新角色的代表曲没有混音版。

10 首 ZERO 混音版只要在玩家指名对应女孩时点过一次，即可在 VIP 模式中让任意角色演唱。而点过一次混音版之后，过一定时间再次指名时选择点歌，就可以选择原版，点过之后即可在 VIP 模式中让任意角色演唱。

除此之外游戏还有 15 首 DLC 歌曲，必须花钱购买才能使用。

## 隐藏服饰

1. 在游戏中的商店购买的服饰，一旦赠送给女孩之后，即可在 VIP 模式中选择。但不同女孩身上的服饰是分开的。

2. 游戏中的女侍服，按照身材分为 L、M、S 三种型号，每个女孩的衣服款式都不一样。被指名过的女孩，其衣服可以给同型号的人使用。达成幸福结局或朋友结局之后，会追加新的款式，供同型号的人使用。

3. 完成温泉约会之后，会追加新服装振袖。

4. 达成幸福结局后，会追加祭浴衣和温泉浴衣。

## 隐藏发型

不购买 DLC 的话，游戏中最多可以获得 4 种发型，除去一开始就有的默认发型外，完成初诣会追加发型**アップ**，在**ポニ－テ－ルデ**－活动日指名会追加发型**ポニ－テ－ル**，在**ツインテ－ルデ**－活动日指名会追加发型**ツインテ－ル**。

《侍道 4》算是画面表现简陋，但内容好玩有趣的代表。游戏自由度很高，所以玩起来让人不知从何下手。由于这次是迷你攻略，所以仅把流程中重要的部分刊出。后面部分接连触发的剧情任务就不占用有限的篇幅了。对话中无特别注明内容选第一项即可。

文 华尔兹 美编 NINA

迷你攻略总动员

# 各势力路线迷你攻略

| | | | |
|---|---|---|---|
| 侍道4 | Spike | | 动作 |
| PS3 | 侍道4 | | 日版 |
| | 2011年3月3日 | 1人 | 7200日元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

## 共通事件

### 1日目

**阿弥浜争乱**

小公女被抓后是最大的转折点，选择第一项为外国势力倾向，不动等 30 秒琴吹会乱入，选择“助太刀……”倾向幕府势力，选择第二项则倾向攘夷势力。与敌人对话求饶则进入事件“簀巻き日和”。在与赤城的战斗中消灭远处的炮手则会进入隐藏路线。

## 外国路线

### 1日目 昼

**小公女谒见**

前往居留地的领事馆见小公女

### 一日目 夕

**电信あり**

前往居留地

### 1日目夜

**辻斬りを辻斬る**

前往居留地代管所

### 2日目 昼

前往居留地，在病院前与**ローラ**对话。这里会根据病院是否开设而发生分歧剧情。如果病院开着会发生“祝 病院开业”事件，如果关着的话则会发生“病院占据事件”。

### 2日目 夕

**お团子物语**

前往居留地与领事馆中的**ローラ**对话。

### 2日目 夜

前往港与 J.J 对话即可。这里会根据赌场是否已经开办而发生分歧。

如果开办中则会发生名为“**ライジングサン**”的时间，倒闭中则会发生“**カジノ再建を急げ**”事件。

### 3日目 昼

**小公女と大老**

全体事件“大老　鬼怒川怨仙”发生后前往居留地领事馆即可发生小公女见大老的事件。

### 3日目 夕

**小公女倒れる**

前往居留地，在领事馆内 2 楼发生剧情。之后前往町的药屋（靠近会有剧情）处得到药后，回到领事馆。

### 3日目 夜

**危险な赌け**

前往居留地，在领事馆前与 J.J 对话。

### 4日目之后

**东国の骑士**

前往领事馆 2 楼与**ローラ**对话代表外国势力参加剑术大会。前往大通参加比赛，获得优胜后离开场地选择“辞退**する**”。

### 5日目之后 A

**愿い虚しく**

前往领事馆 2 楼发生剧情，之后前往神社与那的般若党对话将信交给他。回到领事馆后与**ローラ**对话。

### 5日目之后 B

**鬼怒川の魔手**

这里会根据小公女死亡与否发生分歧。如果小公女存活的情况下将敌人全灭会进入外国结局 1“**夕暮れの船上**”，小公女死掉则会进入事件“讨**ち**入**り**”。

### 5日目之后 C

**夕暮れの船上**

根据玩家在船上回答的答案不同结局也会发生一些变化，最后的选项中如果选择“**ローラ**……”则会进入结局。如果选择第三项则会发生主角跳入水中之后发展成事件“讨**ち**入**り**”。

**讨ち入り**

前往代管所，消灭敌人后迎来结局“**侍一直线**”。

©Spike Co.Ltd.Developed by ACQUIRE Corp.All Rights Reserved.

## 攘夷路线

### 1日目 昼

**志士との出会い**

在乱战结束后前往神社，进入山洞与赤城对话则倾向攘夷路线。

### 1日目 夕

**海兵队の横暴**

前往町，进入居酒屋

### 1日目 夜

**代官所潜入**

前往神社洞中与赤城对话

### 2日目 昼

**欺きの代价**

前往町的居酒屋

### 2日目夕

这个时间段前往神社洞穴内与赤城会根据是否已经建立了语学所而发生分歧，如果倒闭会进入“语学无用”事件，如果已经开设则会进入“讲师を亡き者に”事件。

### 2日目 夜

前往神社的山洞中与赤城对话，根据港的赌场是否开办中发生分歧，如果开办中会发生“カジノを破坏せよ”事件，如果倒闭则发生“カジノ再建断固阻止”事件。

### 3日目 昼

**血で血を洗う战い**

共通事件“大老　鬼怒川怨仙”发生之后前往神社洞穴中与赤城对话。

### 3日目 夕

**卖国奴を斩れ**

前往町的居酒屋对话即可，这个事件发生与否会关系到后面前往墓场产生的分歧。

### 3日目 夜

这个时间段有四个分歧，如果之前完成了“卖国奴を斩れ”事件，那么前往墓场会发生名为“真实”的事件，如果没有完成“卖国奴を斩れ”事件则会变成“夜の墓场で”事件。而没有完成“真实”事件那么前往港则会发生“仕组まれた袭击”事件。如果完成了““真实”事件那么前往港则会发生“罠を破れ”事件。而这也会关系到最后结局的不同，如果选择“仕组まれた袭击”事件则会进入攘夷势力结局1“**热き魂**”。如果选择“罠を破れ”则会进入攘夷势力结局2“**攘夷の炎**”。

### 4日目之后

**志士の刀**

前往神社洞穴内与赤城对话，获得优胜后离开场地选择“辞退する”。

### 5日目之后 A

**臆病风**

前往神社洞穴内与赤城对话

### 5日目之后 B

**同士救出**

杀入代管所

### 5日目之后 C

**领事馆斩り込み**

前往居留地领事馆前发生战斗，之后会根据之前是否完成了“真实”事件产生分歧，完成了会进入“武士の魂”事件。没有完成则会进入结局1“**热き魂**”。

**武士の魂**

名为“真实”的事件成功并且成功说得赤城之后便会进入这个事件，胜利之后通往攘夷结局2“**攘夷の炎**”。

## 幕府路线

### 1日目 昼

**代官所の面々**

结束港乱战后前往代管所，与门口的同心对话

### 1日目 夕

**琴吹光探检队**

前往大通与琴吹对话

### 1日目 夜

**阿片密卖を阻止せよ**

前往港，与琴吹对话

### 2日目 昼

前往代管所与三姐妹对话会根据病院是否营业发生分歧，如果是开设中则进入“病院废业の企て”事件，倒闭中则会发生“西洋医学お断り”事件。

### 2日目 夕

前往町与茂吕对话会根据语学所是否开设中发生分歧。倒闭中进入“讲师ご到着”事件，开设中则进入“语学所开设”事件。

### 2日目 夜

**ガイジンとゲイシャ**

与大通旅笼前的茂吕对话

### 3日目 昼

**魔鳞组の力**

发生共通事件“大老 鬼怒川怨仙”之后前往代管所。

### 3日目 夕

**大老と三姊妹**

前往代管所

### 3日目 夜

**剑术大会の准备**

前往大通与茂吕对话

### 4日目之后

**公仪の剑**

前往代管所内与琴吹对话，最后选择“辞退する”。

### 5日目之后 A

**暗黑の意志**

前往代管所与门前的三姐妹对话，之后进入代管所内，这里会根据玩家的选择进入分歧，并影响最后的结局。选择“……御免”会进入事件“忧国の士”，最后进入结局A“**变わり往く心**”。而选择不说话则进入事件“大老武断”。一连串事件最后进入幕府结局A“**破灭への道**”。

### 5日目之后 夜

**剑客 茂吕茂**

发生事件“大老武断”后，玩家到晚上时前往黑船内的船长室，之后与茂吕发生1对1的战斗，此战中茂吕不再空手战斗而是使用剑术，非常厉害。尽量使用出招快的招式将其打败，之后进入幕府结局B“破灭への道”。

# 隐藏路线

## 1日目 昼

### 三姊妹见参

要想进入隐藏路线玩家需要在一开始的乱战中，与赤城的战斗中优先击破远处开炮的士兵，之后拷问三姐妹会来加入战斗。胜利之后便可以开始隐藏路线。不过要注意的是如果要达成游戏的真结局“**希望之光**”，首先必须满足以下几点。1. 居留地的病院开设中（倒闭中可以选择外国势力完成“病院占据事件”事件，之后病院开设）。2. 港的赌场关闭中（开设中可以选择攘夷势力，完成“**カジノを**破坏**せよ**”事件，即可将赌场关闭）。3. 语学所开设中（完成幕府势力“讲师**ご**到着”事件）。4. 不要杀死寿司屋老板。

## 1日目 夕

### お早い到着

与赤城、小暮共同对抗琴吹组。之后进入事件“再起**の**望**み**”。

## 1日目 夜

### 再起の望み

这里居留地病院的开办与否会对是否能进入“**希望之光**”结局产生大的分歧。如果病院开设中与小暮对话选择“英国**の**病院……”则事件成功，可以进入事件“将**の**器”。如果病院倒闭中则事件失败，并进入事件“怒**りの**矛先”。

## 2日目之后 A

### 怒りの矛先

前往神社洞穴深处找到小暮，战胜小暮之后小暮死亡，无法进入“希望之光”结局。但可以触发“**大老暗杀计画**”结局。

### 将の器

前往神社洞穴深处与小暮对话，之后可以进入“伯爵**に**刺激**を**”或者“运命**のルーレット**”。

## 2日目之后 B

这里会根据港赌场开办与否发生分歧，开办中则进入“运命**のルーレット**”无法进入“**希望之光**”结局。倒闭中则进入“伯爵**に**刺激**を**”。

### 运命のルーレット

事件结束后，完成“学问**のすすめ**”只能进入事件“伤心**の**归国船”。

### 伯爵に刺激を

前往黑船的船长室内，与J.J对话选择第一项。之后带着他前往港的寿司屋内，发生剧情，这样便可以触发事件“刺激**が**欲**しい**”。

## 2日目之后 C

### 暗讨ち

这个事件只有语学所在开设中才能完成。前往神社洞穴深处与小暮对话，之后在夜晚前往语学所，上前与小暮对话选择“早**まゐた**小暮！”阻止小暮攻击茂吕。语学所在开设中的话选择，“赤城**のように**……”会进入与小暮的战斗，使用峰打（L2+○）将其活力消减为0之后按○对话选择“**お**前**の**负……”便可成功进入事件“学问**のすすめ**”。

## 3日目之后 A

### 学问のすすめ

进入语学所

## 3日目之后 B

这里会根据之前是否完成了事件“伯爵**に**刺激**を**”而产生分歧，完成了会进入事件“刺激**が**欲**しい**”否则会进入事件“伤心**の**归国船”。

### 伤心の归国船

前往港，这里会根据J.J存活与否发生分歧。如果寿司屋死了，J.J活着便会直接结束。J.J死亡的话则与骑士团发生战斗，之后事件结束，领事馆关门。

### 刺激が欲しい

发生了这个事件便可以通往最终“**希望之光**”的结局。前往港寿司屋发生剧情

## 3日目之后 C

### 伯爵救出

前往代管所

## 4日目之后 A

### 人间汤通しの恐怖

前往大通靠近小公女

## 4日目之后 B

### ローラの决意

剧情过后前往代管所，选择第一个与小公女一起去见鬼怒川。

## 4日目之后 C

### 士魂は屈せず

这个事件难度很高，首先就是拷问女的三个拷问游戏轮着来，如果之前没有熟悉的玩家可能会感觉很棘手。好在这三个拷问游戏不要求拿高分，求稳妥即可。之后则进入最大的难点，主角的装备武器全部被没收的情况下空手对付三姐妹。首先建议玩家将杀阵蓄满，即使是空手格斗也可以使用杀阵连续攻击，这样便可以把其中一人打成4分之1血。之后会发生剧情，茂吕、小暮前来救援。建议继续对着刚才的对象攻击，在其还没回复命前将其击倒，这样便可以得到她的武器，之后的战斗就轻松多了。建议根据自己熟练的流派来选择优先击破的对象。战斗中与茂吕、小牧对话可以选择第二项索取道具，这也是这场战斗胜利的关键。之后别忘了在牢中存个档（连写真师也被抓进来了，汗）。

## 4日目之后 D

### ローラ夺还

救出**ローラ**之后与鬼怒川以及魔鳞组发生战斗，注意鬼怒川的喷毒攻击。之后会与鬼怒川在处刑台做一对一的对决，胜利之后击破25个魔鳞组之后主角去追击鬼怒川。

## 5日目之后 A

### 鬼怒川を追え

来到港之后与暗暗脑天9人组发生战斗，玩家需要为最终决战保存实力，用脚踢敌人尸体有道具可以拿。

## 5日目之后 B

### 黑船の决斗

主人公来到黑船上与鬼怒川做最后的对决，此战中由于鬼怒川投技威力较高，建议与其保持一定距离，在其出招挥空之后使用前突攻击。鬼怒川命较多，适当时机可以使用杀阵连续进攻，黑船上的魔鳞组尸体可以踢出回复道具，玩家可以利用这一点与鬼怒川展开消耗战。击败鬼怒川之后迎来最后的真结局“**希望の光**”。

## 2日目之后

### 大老暗杀计画

如果无法进入通往结局“希望**の**光”的事件便会在2日目之后前往大通触发“大老暗杀计画”。与琴吹一行进入代管所内与鬼怒川魔鳞组发生战斗，将鬼怒川打倒之后进入隐藏路线结局B“**大老は生きていた**”。

文 AIR04 编 天行者 美编 心の永恒

迷你攻略总动员

※本文以X360版操作为准

| 灵异恐惧3 | Warner Bros. | | 主视角射击 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | F.3.A.R | | 美版 |
| | 2011年6月21日 | 1~2人 | 59.99美元 |
| | 对应机种为PS3、X360 | | 推荐玩家年龄：15岁以上 |

# 《灵异恐惧3》全挑战达成指南

## 说明事项

●红色表示必须是玩家使用Point Man的时候才能达成的成就。

●蓝色表示必须是玩家使用Fettle时候才能达成的挑战。

●橙色表示必须是双人游戏才能达成。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| The Killer | 连续杀死50个敌人 | 5000 |
| Hard Boiled | 连续杀死100个敌人 | 10000 |

这 2 个挑战都十分容易达成，只要找一个无限刷出敌兵的地方就好了。类似第二关关底见到召唤者处，只要不杀死召唤者，敌兵就是无限刷出来的；第五关关底也是，只要不要打爆变压器，敌兵也会无限刷新。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Sweet Science | 用任意近战攻击干掉15个敌人 | 3500 |

只要按右摇杆来杀敌就可以。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Et tu, Brute? | 在敌人的背后近身攻击干掉3个 | 2000 |

只要在敌人背对你的时候干掉他就好了，他有没有发现你都无所谓。当你在背后攻击敌人的时候，主角会抽出刀直接插入他们背后。即使在他们已经警觉或者开始攻击时候你仍然可以发动子弹时间，并趁这个时候绕到他们背后攻击。这在第一关比较好完成。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Pop gun | 用Strader Mk.VII 杀掉20个敌人 | 4500 |

用手枪杀死 20 个敌人，手枪几乎是游戏关卡一开始标配的，不过关卡中手枪的补给弹药不多，用爆头方式杀死敌人会比较容易完成这个挑战。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| The Standard | 用Briggs SMG 杀掉25个敌人 | 3000 |

用冲锋枪杀死 25 个敌人。这个武器每关都有，尤其在第一关容易实现这个挑战。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Assault Pro | 用G3A3 AR杀掉25个敌人 | 3000 |

用三点连射的突击步枪杀死 25 个敌人。这枪从第四关开始就很容易找到。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Bullet Hope | 用Dual MP–970杀掉20个敌人 | 3500 |

用双持机枪杀死 20 个敌人，这枪能在第三关、第七关和第八关找到。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Butcher | 用EL–10 CAS杀掉30个敌人 | 4500 |

用散弹枪杀死 30 个敌人，从第一关开始这枪就是不会缺少的主力武器。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Ghost | 用Shuller LDR50杀掉15个敌人 | 4000 |

用狙击枪杀死 15 个敌人。狙击枪能在第二关、第五关与第七关找到。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Ventilation Expert | 用 S–HV Penetrator杀掉25个敌人 | 5000 |

用钉枪杀死 25 个敌人，这个在第七关会很简单。杀死相位指挥官后会掉落钉枪。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Like A Hurricane | 用 Goliath杀掉3个敌人 | 4000 |

用火箭炮杀死 3 个敌人。你能在第六关乘坐机甲时候杀死带火箭炮的敌人来获得，或者在第七关打直升机那里获得。第二关也能获得，但是弹药太少。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Laser Pointer | 用 Arc Beam杀掉10个敌人 | 5000 |

用激光枪杀死 10 个敌人。你杀死召唤者之后就能获得他掉落的这把枪，也能在第五关打机甲那里获得。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Quiet Riot | 用Riot gear杀掉10个敌人 | 3500 |

用防爆盾杀死 10 个敌人。第一次看到防爆兵是在第五关击爆机甲之后，杀死他们就能获得防爆盾。用防爆盾来近身攻击杀死的敌人不算在这个挑战里面，你得用盾牌附带的冲锋枪杀敌。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Hot Potato | 用破片手雷炸死10个敌人 | 3500 |

人物等级越高，携带的手雷就越多。想要快速完成这个挑战就尽量一个手雷炸死多个敌人。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| The Shocker | 用电子震撼弹炸死3个敌人 | 1500 |

用电子手雷炸普通士兵会比较简单一点，如果是对付高等级敌人，先射他几枪之后再扔给他。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Indecent Exposure | 用闪光弹闪掉5个敌人 | 2500 |

找有一堆敌人聚在一起的地方会有很好效果，你也可以找一个敌人然后反复闪他，当然你必须等他恢复视力后才行。第四关是个好选择。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Slaughter | 用轻型机甲或者重型机甲连续杀死20个敌人而不跳出机甲 | 5500 |

在第四关就能达成，第四关有轻型机甲，注意不要被击爆就好了。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| What?! | 用轻型机甲或者重型机甲的近战攻击或者踩踏杀死5个敌人 | 2500 |

简单的挑战，可以与上一个挑战同时进行。按右摇杆键或者按 A 即可。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Headhunter | 25 次爆头 | 2500 |
| Executioner | 50 次爆头 | 5000 |

直接瞄准头部射击即可。找一个无限出兵的地点就可以很容易的完成。使用手枪、三点射突击步枪、狙击枪和钉枪配合子弹时间会更容易达成这个挑战。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Menage | 用一次爆炸杀死3个敌人 | 1500 |

制造爆炸的物品除了手雷还有环境中的爆炸物与火箭炮。最容易获得这个挑战的关卡就是第三关，当有很多的食人者或者狂热者追你的时候，启动子弹时间并向他们扔一颗手雷即可达成这个挑战。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
|---|---|---|
| Detonation Expert | 以射击爆炸物的方式杀死5个敌人 | 3000 |

这个成就相当容易达成，在第三关的时候射击那些带有炸弹的狂热者使它们爆炸即可；或者在第五关的时候射击那些士兵背后携带的气瓶。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Covert Op | 从掩体后面杀死10个敌人 | 3000 |
| Cover-Up Artist | 从掩体后面杀死25个敌人 | 6000 |

玩过《战争机器》的玩家对这个肯定不陌生啦，只要在依靠掩体的时候推左摇杆探出身体射击敌人即可。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Pitching a Tent | 在掩体后面躲避100秒钟 | 1000 |
| Sir Camp-a-Lot | 在掩体后面躲避200秒钟 | 1500 |

这个挑战可以与上面那个挑战同时完成。只要躲在掩体后面就算，你可以借用这个来恢复你的子弹时间。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Nimble killer | 在翻越物品之后立即杀死敌人5次 | 1500 |
| Parkour Deadly | 在翻越物品之后立即杀死敌人10次 | 3000 |

一些短墙、箱子、掩体都可以被翻越，当你翻越或者站立在什么东西上的时候都算是 Mantle techniques。所以，想要完成这个挑战，你只要翻越一个物品的时候立刻开启子弹时间，然后射杀敌人，在你进行子弹时间之内的几秒杀死的敌人都算。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Slideshot! | 在滑铲之后立刻杀死10个敌人 | 2500 |

滑铲需要等级 2 才能解锁。解锁之后，你只要在奔跑的时候按近身攻击就会使出滑铲。要完成这个挑战，那么在游戏初期就得注意别把目标敌人直接铲死了。滑铲时候开启子弹时间，等站立起来重新举枪的时候就立刻用近身攻击或者射击杀死敌人。在子弹时间内杀死的敌人基本都会算。后期敌人血厚，可以用滑铲 + 近战的攻击组合获得这个挑战。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Invincible | 在不受伤情况下连续杀死10个敌人 | 5000 |
| Godlike | 在不受伤情况下连续杀死20个敌人 | 10000 |

最简单达成这个挑战的关卡就是第三关在刚刚遇到自爆狂热者的时候，站在那里的货架上只需要不停地射击，并保证枪膛总有子弹，那么这个挑战就不难。你可以发动子弹时间，然后击爆那些自爆狂热者身上的炸弹来节省弹药。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Gatherer | 收集15个手雷或者弹药 | 500 |
| Junk Collector | 收集30个手雷或者弹药 | 1000 |
| Collection Agent | 收集60个手雷或者弹药 | 2000 |

所有的弹药或者手雷都算。只要你弹药或者手雷不满的时候走过这些物品都会自动捡起。你可以捡满子弹后射一发，换弹夹之后就能再捡一次。慢慢刷吧，超级简单且没有危险的挑战。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Supersonic | 子弹模式下杀死30个敌人 | 5000 |
| Hypersonic | 子弹模式下杀死50个敌人 | 10000 |

在任何关卡中开启子弹时间并累计杀死敌人即可。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Perfect Soldier | 在一次子弹时间内爆头3次 | 3000 |

当等级比较高的时候子弹时间会比较长，这时候来完成这个挑战就比较简单。当然初期有更简单的地方，就是第一关的有 3 个人打扑克的地方，子弹时间是自动开启的。你只要在子弹时间结束前把这 3 个人爆头掉，就能完成这个挑战，同时还能获得成就。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Slow Your Roll! | 在一次子弹时间内杀死5个敌人 | 4500 |

想要达成这个挑战就必须选择一个敌人很多的地方，那么第三关肯定就是首选。当聚集很多的狂热者的时候，就可以开启子弹时间并扔出身上所有的手雷并用机枪扫射，那么这个挑战将可以很简单的就达成。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Highlight Reel | 在一次子弹时间内用不同的近身攻击杀死3个敌人 | 3000 |

所说的 3 种不同的近身攻击包括背后插刀式、正面拳击式、跳踢式、滑铲式这四种近战模式。其中背后插刀式攻击会比较困难，你可以等到等级 2 解锁跳踢和滑铲后选择有 3 个敌人的地方启动子弹时间并用选用 3 种近战方式分别干掉 3 个敌人。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| All in the Reflexes! | 总共使用60秒的子弹时间 | 2500 |
| Nothin or Double | 总共使用120秒的子弹时间 | 3500 |

只要不停的开启就很容易获得这个挑战。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Big Spender | 3次将子弹时间充满并用尽 | 1500 |

找个没人的地方填充满子弹时间，然后用光，反复三次即可。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Borrowed Time | 在附体后杀死30个敌人 | 5000 |
| Rent to OWN! | 在附体后杀死50个敌人 | 10000 |
| Showing Off | 在一次附身中爆头杀死敌人5次 | 3000 |
| Time Efficient | 在一次附身中杀死15个敌人 | 4500 |

当你用 Fettle 进行游戏时候对准敌人并按 LT 可以将敌人浮空，如果你的子弹时间槽满的话会提示你按 Y 进行附身。此时可以控制敌人进行杀敌，不过子弹时间随着时间的流逝而减少。你必须不断的杀敌并吸收他们的魂魄来延长控制时间。以上 4 个挑战只要稍加注意就能达成，其中稍难的就是一次附身爆头敌人 5 次，因为 Fettle 没有子弹时间，所以之内尽量对准敌人头部进行射击。这 4 个挑战基本能同时达成。期间注意不要按 Y 来自爆。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Enemy Within | 用爆裂方式杀死5个敌人 | 1500 |
| Little Brother | 用爆裂方式杀死杀死20个敌人 | 10000 |

当附身一个敌人的时候，按 Y 可以爆裂自杀。重复对 5 个/20 个敌人进行即可完成这个挑战。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Body Snatcher | 总共附身时间达到120秒 | 2500 |
| Head Intruder | 总共附身时间达到240秒 | 3500 |

只需要不断附身拾取敌人的魂魄就可以轻松达成。如果有需要，多次附身也是没问题的。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Extended Stay | 将一个敌人附身超过2分钟 | 3000 |

将一个敌人附身之后，依靠拾取敌人的魂魄来延长附身时间。期间千万不要按 Y 自爆也不能中断附身或者使附身者死亡。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Death from Below! | 在倒下后仍然杀死3个敌人 | 1500 |

当你中弹倒地濒死情况下继续射杀 3 个敌人就能完成这个挑战，别忘记完成后叫同伴救你起来。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Pick-Up Artist | 3次救活自己的兄弟 | 3000 |

同伴倒地的时去救他 3 次即可。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Helping Hand | 15次助杀 | 3000 |
| Harm Aid | 30次助杀 | 6000 |

自己先攻击敌人几下，然后再让伙伴干掉他即可。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Damage Resistant | Point Man在护盾保护下吸收300点伤害 | 5000 |

使用 Fettle 时对着 Point Man 按住 LT 就能给他一个护盾，用这个护盾吸收伤害即可。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Hangman | Point Man杀死15个被悬空的敌人 | 5000 |

使用 Fettle 时对准敌人按 LT 使敌人悬空，此时让队友 Point Man 干掉那个悬空的敌人就算完成一次，反复 15 次就能达成挑战。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| The Crusher | Fettle依靠子弹时间用近战攻击杀死5个敌人 | 5000 |
| This Isnt so Hard! | Fettle在子弹模式下杀死15个敌人 | 5000 |

Point Man 发动子弹时间后，Fettle 使用近战攻击杀死对应的敌人数即可。注意进入子弹时间后 Fettle 的攻击力会大增。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Solo Psychic Link Attained | 吸收灵媒连接尸体 | 1500 |

遇到特殊尸体的时候按住 X 即可吸收。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Shared Psychic Link attained | 分享吸收的灵媒连接尸体 | 1000 |

双人模式才会有，按住 X 吸收尸体时候选择共享( share )。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Mommy! | 收集到Alma人偶 | 5000 |

找到 Alma 人偶

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Ghost Offender | 用G3A3 AR杀死5个幽灵战士 | 2500 |
| Ghost Cowboy | 用Strader MK.VII杀死5个幽灵战士 | 2500 |
| Ghost Hoser | 用MP-970杀死5个幽灵战士 | 2500 |
| Woah! I know Kung Fu | 用任何近战攻击杀死3个幽灵战士 | 2500 |
| Ghostly Cover-Up | 在掩体后面杀死5个幽灵战士 | 2500 |
| Head Dead Prevention | 用爆头方式杀死5个幽灵战士 | 2500 |
| Buster of Ghosts | 以Fettle控制并爆裂杀死5个幽灵战士 | 2500 |
| Substitute Killer | 在一次附身中杀死2个幽灵战士 | 2500 |

幽灵战士就是在第八关最后遇到巨大化 Creep 的地方，每次 Creep 消失之后出现的士兵。一般你去努力攻击 Creep 的话，只会出现 2 ~ 3 波士兵，每次出现 3 个。如果你不攻击 Creep，那么会出现 4 波。在双人模式下每波会增加到 6 个人。手枪是本关初始标配，双持冲锋枪是可以在外面走道上的一个锁着的小房间内找到。三点射步枪可以在 Creep 决战处得到，或者捡敌人掉落的。至于其它的挑战，只要用 Fettle 附身一个敌人之后，躲在掩体后面爆头杀死其它敌人就好了。这些挑战能同时完成。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Ghost Eraser | 用CAS杀死5个幽灵战士 | 2500 |

人品好的时候能出现携带有散弹枪的幽灵战士。这个在单人游戏的时候只能不攻击 Creep 的时候刷了，双人模式时候敌兵比较多，出现携带散弹枪士兵的几率会比较大。只要杀掉他，然后用他的散弹枪杀 5 人就是了。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Nightmare Ninja | 不受伤害情况下反击Creep3次 | 2500 |

Creep 在游戏中的很多关卡都会出现，但是，Creep 会攻击你且次数有 3 次以上的就只有第五关打机甲之前、第七关直升机坠落之后与第八关的房间外面。这个挑战可能是专门为第八关而设立的，在你从观察室出门来到走道的之后你会被 Creep 不断地袭击。Creep 的出现也是有规律可以找的，你看到周围开始着火，或者听到脚步声的时候就表示它在接近你。它走过的地方会留下一段段黑烟。你可以根据这些特征判断它什么时候来以及要从什么方位袭击你。你必须在它出现时候射击它来阻止它攻击你，连续 3 次击退它并不受伤害就能达成这个挑战。这里有个小窍门，当它接近你的时候，你可以开启子弹时间！这样在它打到你之前你有很长的时间向它射它！

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Hurt Him | 对巨大化的Creep造成伤害 | 2500 |
| Nightmare Warrior | 在巨大化的Creep消失前给它造成3次伤害 | 2500 |

巨大化的 Creep 只出现在第八关关底。你需要射击它脖子发亮的红色弱点来给它造成伤害，最好的方法是借助子弹时间来帮你达成“消失之前伤害 3 次”的挑战。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Exorcist | 在子弹时间内杀死6个幽灵战士 | 2500 |
| Lucid Dreaming | 在一次子弹时间内杀死3个幽灵战士 | 2500 |

如果在双人模式下会更简单，因为每次出现的敌人会翻倍；如果是单人模式，你只要别去攻击 Creep，那么还会多出来几波。如果你错过了，只需要读取存储点即可。

| 名称 | 获得方法 | 获得点数 |
| --- | --- | --- |
| Possessive | 在附身期间杀死6个幽灵战士 | 2500 |

这个挑战在双人模式下会更简单，每次出现的人比较多，附身杀敌数量也是可以累计的。

文 天行者 美编 anubis

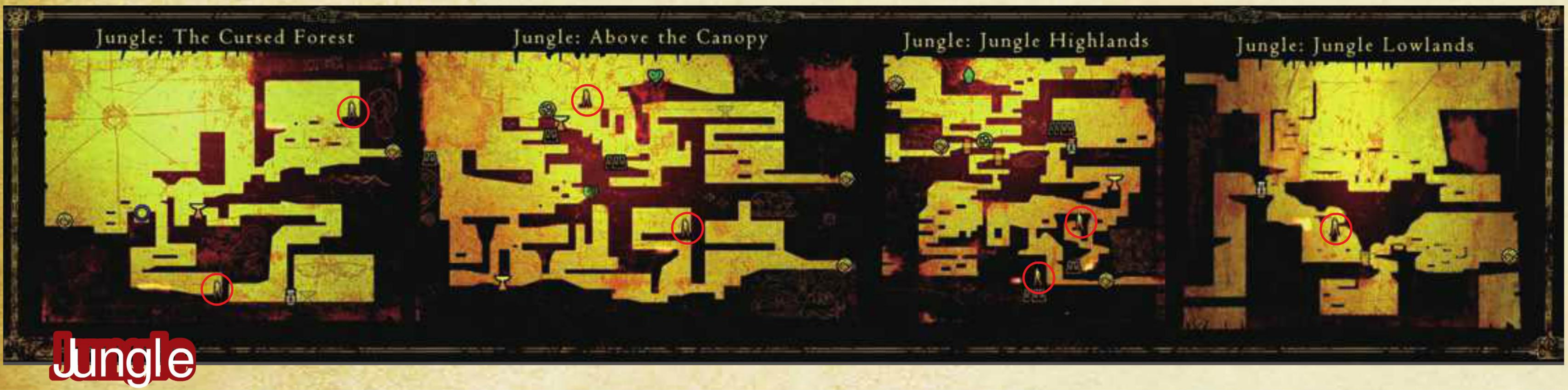
# OUTLAND

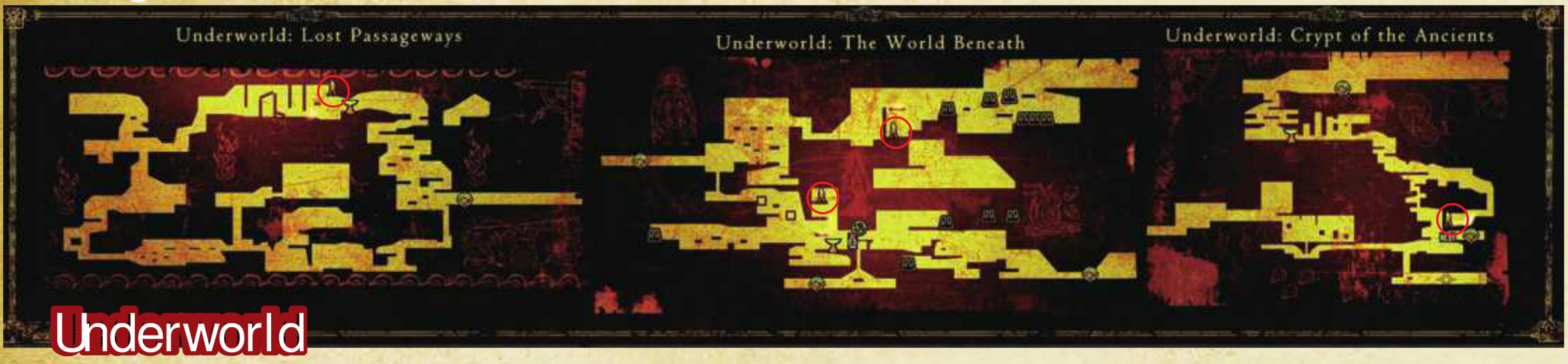
## 迷你攻略总动员

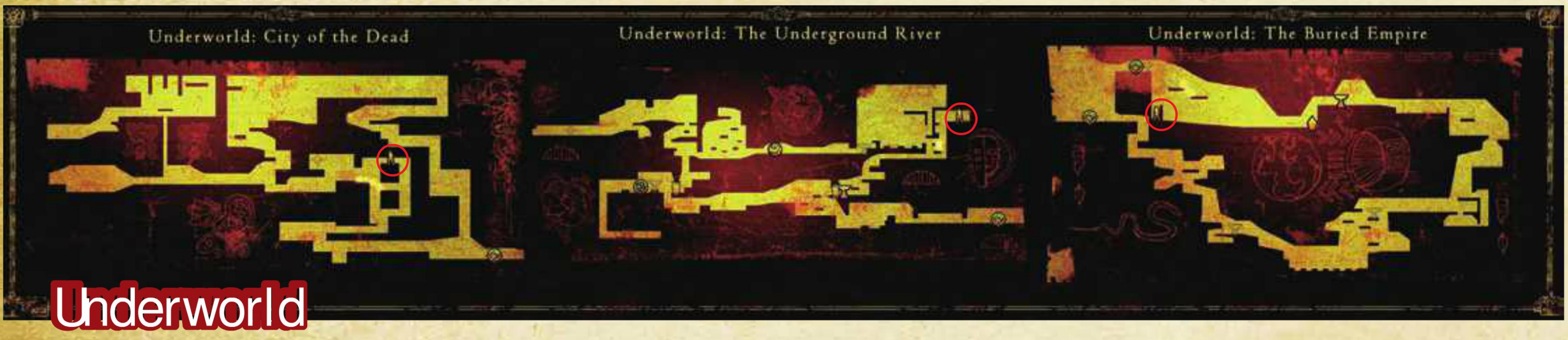
# 全天神之印收集攻略

| 外域 | Ubisoft | 动作 |
|---|---|---|
| 多机种 Outland | | 美版 |
| 2011年4月27日 | 1~2人 | 9.99美元/800MSP |
| 对应机种为PS3、X360 | | 推荐玩家年龄：15岁以上 |

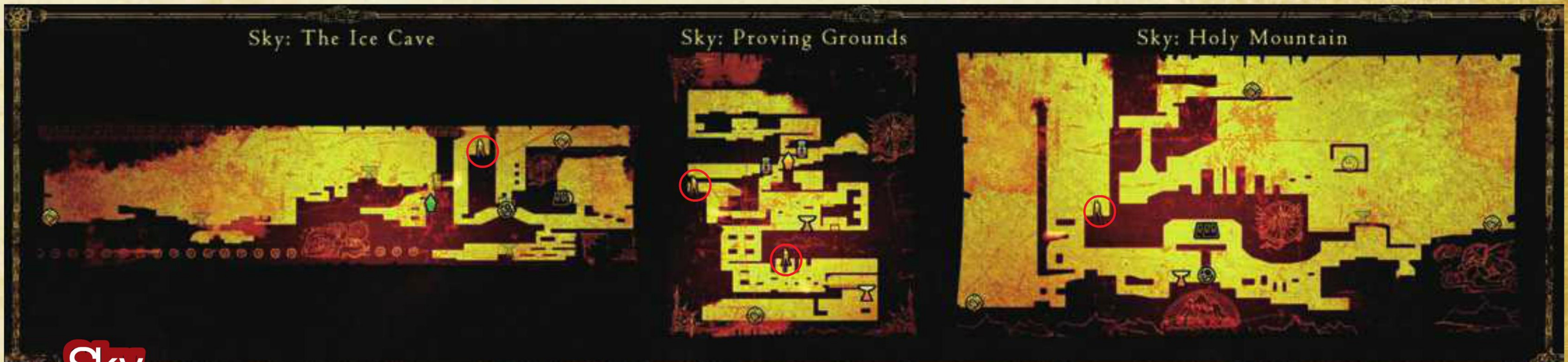
本作绝对是年度黑马之一！出色的谜题设计、令人印象深刻的 BOSS 战、流畅的人物动作以及动听的音乐都让游戏看上去像是一款精雕细琢的艺术品。游戏的难度适中，流程不长，并且全成就 / 奖杯难度不大，本期就为大家放上全天神之印的收集攻略（一共 42 个）。在这之前先提醒一下各位玩家，每找到一个天神之印就去最近的存档点自动存档，否则不小心死了的话要重新取得哦。另外，当收集数量达到 32 个时，会开启显示地图中大钱罐的功能；全部收集完后，攻击力翻倍。



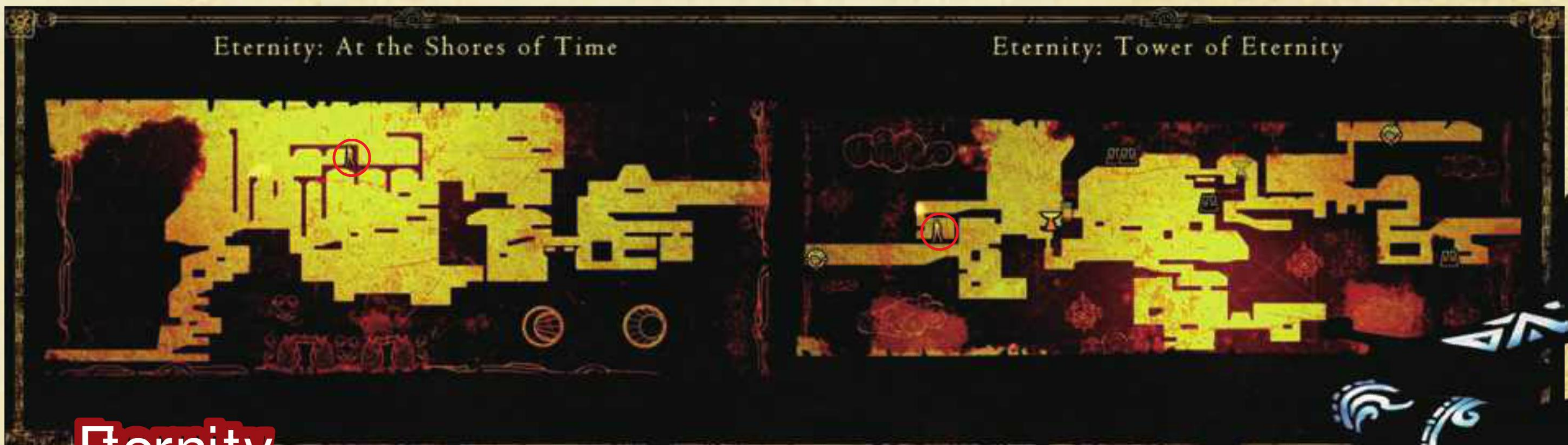



## City

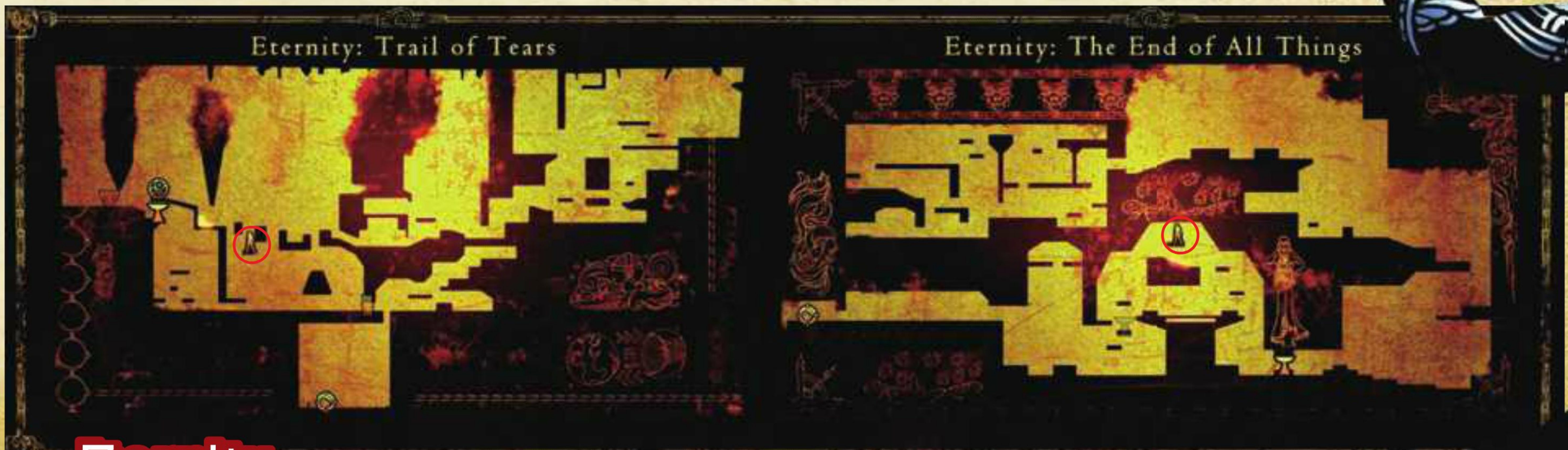



## Sky

## Sky




## Eternity




## Eternity

作为 PSN 补偿计划的免费下载游戏，不少玩家都欣然下载了本作。传统的 2D 视角、精彩的气氛营造都吸引了玩家的兴趣。作为一款僵尸类游戏，本作营造了阴暗并且具有压力的游戏氛围，光影效果极佳，周围场景非常细致，并且还有超级给力武器升级系统和更换各类装甲系统。加之耐玩的合作模式让本作成为了一匹小黑马！

| 死亡国度 | | Housemarque | 动作射击 |
|---|---|---|---|
| PS3 | Dead Nation | | 美版 |
| | 2010年11月30日 | 1～2 | 14.99美元 |
| | 无对应周边 | | 推荐玩家年龄：15岁以上 |

文 MR.Shark 编 奈落 美编 anubis

| 奖杯总数 | 35 | 铜杯 | 21 | 银杯 | 8 | 金杯 | 5 | 白金 | 1 | 奖杯难度 | B |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

## 快速白金指导

粗略的观看一下奖杯列表，除了要求 Morbid 难度通关有难度以外其他都是剧情奖杯，积累奖杯或者是收集奖杯毫无难度。建议一共通关 4 遍，第一遍，双人合作最简单难度通关，不用太注意收集东西，只要熟悉一下关卡，第二遍，单人最简单难度通关，这次通关一定要把所有的小箱子，装甲箱子，和汽车收集齐了，尽量减少漏掉收集道具，争取一次通关全收集品 100%，如果有漏掉的可以选关重新打，但是注意难度要选择与通关难度一样的难度。第三遍，Grim 难度通关，这时候难度就大幅上升，你会发现像士兵，胖子，消防员这类的僵尸很难杀死，尽量在前 3 关多赚钱对后期升级武器有用，另外收集的装甲是可以继承的，这时候之前通关收集的装甲就管用了，后面的攻略会有详细的说明。第四遍，Morbid 难度通关，如果你艰难的通过了 Grim 难度，那你一定会对 Morbid 难度感到可怕，其实 Morbid 难度相比 Grim 难度没有多大的变化，僵尸是比 Grim 难度稍微变强了，但是当你习惯了 Grim 难度的打法，Morbid 难度你也能很顺利的通关。如果你按着这个方式通关 4 遍后你会发现就剩下一个奖杯了，“杀掉 53596 个僵尸”这个奖杯，按通关一遍能杀 1 万左右的僵尸，你已经累死杀死 4 万多的僵尸，只要再刷几遍第 10 关，恭喜你白金了！！！

## 高难度下一些你需要了解的技巧

1：初始步枪 rifle 是很管用的，按住 R1 键可以蓄力攻击，而且攻击带穿透作用，不管在什么难度下，普通僵尸都是一枪爆头，尤其是在高难度下对小胖子这类僵尸很管用，不过注意遇见士兵，消防员等带有头盔的僵尸不要用蓄力来攻击，在 Morbid 难度下要想蓄力杀死士兵或者消防员，一个僵尸需要蓄力攻击 3 次，如果大批量这种僵尸出现建议使用有爆炸性的投掷物或者威力强劲的武器来攻击。

2：在前 4 关，建议只升级初期的步枪，地雷，信号弹和手雷，后期只买和升级火箭弹发射器 rocket launcher 和射锯枪 blade cutter，高难度下着 3 件武器足够，枪买多了切换不过来。

3：一些 checkpoint 可以直接跳过去，比如有的地方 2 个 checkpoint 距离很短，可以无视僵尸直接按 L2 冲次。

4：一些普通僵尸血很厚，如果遇到大批此类僵尸例如士兵，恰逢你身上没有大面积爆炸的武器，这时候你就需要遛僵尸了，因为高难度下僵尸打几下就会开始跑着追你，你肯定跑不过他，你只要慢慢后退并且一直在开枪，当僵尸快要跑到你的面前时，按 L2 朝着僵尸的方向冲刺，因为冲次时你是无敌的，这时候你会来到僵尸的后面，然后你就转身继续开枪，就这样反反复复，慢慢僵尸数量就变少了。

5：遇到必经之路上有火的时候，一定要按 L2 冲次过去，如果慢慢走过去，你身上也会着火，高难度下掉血的速度相当之快。

6：一般需要按开关的地方【开关会发出绿光】，例如按开关来坐电梯，挪动火车。这里要注意了，在等待电梯下来，火车挪走的时候，会出现大批敌人，提前做好心理准备。

## 游戏中难度说明

游戏中一共 5 个难度：Braindead，Normal，Grim，Morbid，Undead。随着难度一点一点增长，难度越往后，僵尸越强。举个例子：最高难度 Undead 下第一关一上来的楼顶上，一个僵尸需要用初期的步枪打七枪左右才能杀死，而 Braindead 难度只需要 1,2 枪。好在奖杯列表里没有 Undead 难度下通关，而只需要通过一关即可，要不白金难度将要大幅上升。

## 武器介绍

### 基本武器

**初始步枪 rifle：**带红外瞄准，半自动，无限子弹，按住 R1 能狙击。使用频率相当高，高难度下狙击普通僵尸

**SMG：**全自动，如果不把全部技能升级满了，这枪很鸡肋，低难度可以用用。高难度下，建议不要在他身上浪费钱了。

**霰弹枪 shotgun：**半自动，如果把威力，射速升级至满的话，近距离杀僵尸还是很给力的，还是一样高难度不建议使用。

**火焰喷射器 flame：**这枪就是一个鸡肋，全技能升级满了，威力也很小，烧半天僵尸才死，要不是因为有一个奖杯跟它挂钩，这枪可以直接无视掉了。

**射电枪 shocker：**同火焰喷射器一样，只不过是放电的，如果不升级技能的话，放电没有穿透力，很鸡肋，但是当全技能升级满了的话，杀僵尸很壮观，适合清兵，高难度后期如果在火箭弹发射器 rocket launcher 和射锯枪 blade cutter 全部技能升级满的情况下，如果你还有钱的话，建议购买。

**火箭弹发射器 rocket launcher：**众所周知就是发射火箭弹的，非常实用，在高难度下最强的僵尸只需要 2 发火箭弹就可以炸飞，也适合清理你面前的大面积僵尸群。高难度必买武器之一。

**射锯枪 blade cutter：**发射刀片，不过刀片只按直线飞行，升级后刀片面积变大，适合在狭小空间内攻击出现的大面积的僵尸群。或者配合信号弹，来清理大面积的僵尸群。高难度必买武器之一。

### 投掷武器

**手雷 grenades:**很实用，手雷扔出去可以吸引僵尸的注意力，建议初期尽快把全部技能升级至满。

**信号棒 flares：**相当实用，扔出去就是为了吸引僵尸的注意力，适合配合射锯枪 blade cutter 或者火箭弹发射器 rocket launcher 来清僵尸，也可以在冲 checkpoint 点的时候使用。

**地雷 mines：**超级超级实用的武器，升级至满之后，放在地上可以爆炸 5 次，适合扔在地上防止前后出现大批僵尸。

**C4 dynamite：**攻击范围很大，爆炸有延迟需要等待，因为第 10 关最后一个 checkpoint 点很变态，你会打到弹尽粮绝，建议高难度下第十关最后一个 checkpoint 点购买。

**燃烧瓶 malatofs：**跟火焰喷射器一样鸡肋，几乎一点用处都没有，但是因为高难度下第 10 关最后一个 checkpoint 点很变态，你会打到弹尽粮绝，所以建议高难度下第十关最后一个 checkpoint 点购买。

## 关于换装甲

流程中，大的装甲箱子，打开会获得装甲，在每个 checkpoint 点都可以换装甲。装甲分为 3 类：1 是提高近身攻击力，2 是提高自身防御力，3 是提高速度。建议首要重视自身防御力，其次是近身攻击力，最后是速度，因为整个流程中场景空间都很小，不需要什么速度，反而在高难度下如果自身防御力很低的话，几乎普通僵尸抓几下你就挂了。

## 敌人介绍

只有了解敌人才会百战百胜。（注意 Grim 难度以上，任何僵尸一旦受伤，速度会大幅提升）

**丧尸：**大嘴 MOUTH 召唤出的，全身呈红色，攻击力和血量都很低，基本一枪就能杀死，一般大面积出现。

**普通平民僵尸：**防御力和攻击力都不是很高，高难度下如果连射，需要多发子弹才能杀死，建议在高难度远程狙击杀掉。

**胖子丧尸：**攻击防御超高，成群出现，千万不要连射，如果连射的话胖子就会开始奔跑，不管什么难度一定要一个一个狙击杀掉。

**士兵，消防员等带着头盔防御力很高的僵尸：**此类僵尸千万不要使用狙击，因为狙击至少三次才能将其杀死，建议连射射死，当你开枪的时候此类僵尸会出现硬直，如果此类僵尸大批量出现的时候可以使用带有爆炸性的武器，或者按上面的写到的方式遛僵尸。

**骷髅：**一般都隐藏在暗处或者贴的墙上，基本都是单独行动，行动迅速，能力一般。

**大嘴 MOUTH：**一定要优先消灭，它会无限招丧尸，相当讨厌，特别是多只以上同时出现，建议直接送上火箭弹，不要犹豫！！！

**切割者 CUTTER：**高难度下被攻击到，是一击秒的，建议一遇到此僵尸，直接送上火箭弹，2 发才能杀死。

**跳跃着 JUMPER：**遇到这种僵尸的时候不用怕，当他跳起来的时候，按 L2 冲次可以躲避他震地的冲击波，省事的话高难度下 2 发火箭弹就可杀死，如果省弹药的话，可以慢慢用步枪杀死。

**肉球 BOMBIE：**此类僵尸受到攻击后会开始奔跑，当他快爆炸时，按 L3 冲次就能躲开。

## 关于收集品

战利品包括车的后备箱，小箱子和黄色大装甲箱子，自动贩卖机和救护车的血包不计在内。建议简单难度收集，近战杀敌，火焰喷射器，射电枪这类不会立刻打爆汽车的武器

车的后备箱就是给钱。

小箱子分为 3 种：红色：分数加成，黄色：钱， 蓝色：弹药。

黄色大装甲箱子给的是装甲，如果已经有了此装甲，以后再打开给的会是钱。

| | | |
|---|---|---|
| Romero Would Be Proud | 白金 | 取得条件：取得所有奖杯 |
| Easy Does It | 铜杯 | 取得条件：Braindead 难度通关 |
| Mediocrity | 银杯 | 取得条件：Normal 难度通关 |
| Tough Enough | 银杯 | 取得条件：Grim 难度通关 |
| Morbid Curiosity | 金杯 | 取得条件：Morbid 难度通关 |
| Double the Action | 金杯 | 取得条件：双人合作通关（奖杯说明：推荐选择最简单的难度，线上合作或者双手柄合作均可。） |
| And So It Begins... | 铜杯 | 取得条件：任意难度完成第一关 |
| A Trip Downtown | 铜杯 | 取得条件：任意难度完成第二关 |
| Walk in the Park | 铜杯 | 取得条件：任意难度完成第三关 |
| On top of the World | 铜杯 | 取得条件：任意难度完成第四关 |
| Out of the City | 铜杯 | 取得条件：任意难度完成第五关 |
| Hospital Bill Through the Roof | 铜杯 | 取得条件：任意难度完成第六关 |
| Gravedigger | 铜杯 | 取得条件：任意难度完成第七关 |
| Train to Nowhere | 铜杯 | 取得条件：任意难度完成第八关 |
| Sleeping with the Fishes | 铜杯 | 取得条件：任意难度完成第九关 |
| Took the Highway | 铜杯 | 取得条件：任意难度完成第十关 |
| Teamwork | 铜杯 | 取得条件：双人合作完成任意一关 |
| Very Dead | 银杯 | 取得条件：Undead 难度完成一关（奖杯说明：Undead 是最高难度，只有完成第一关即可。） |
| Survivor | 铜杯 | 取得条件：不死完成任意一关。（奖杯说明：推荐用最简单难度玩第一关） |
| Skilled | 银杯 | 取得条件：无伤完成任意任务。（奖杯说明：推荐用最简单难度玩第一关。） |
| Zombie Killer | 铜杯 | 取得条件：杀 1000 僵尸 |
| Zombie Hunter | 银杯 | 取得条件：杀 10000 僵尸（奖杯说明：正常通关一遍能杀 1 万的僵尸。） |
| Genocidiary | 金杯 | 取得条件：杀 53596 僵尸（奖杯说明：通关一次能杀 1 万多的僵尸，刷的话推荐选择第十关一遍能杀 2000 左右。） |
| Aim For The Head | 银杯 | 取得条件：爆 500 个僵尸的头（奖杯说明：初始的步枪长按 R1 键蓄力，枪枪爆头而且还有穿透性。） |
| Up Close & Personal | 铜杯 | 取得条件：近身击杀 500 僵尸（奖杯说明：点击 R2 即可作出近身攻击的动作） |
| Blown To Bits | 铜杯 | 取得条件：炸死 1000 僵尸（奖杯说明：汽车爆炸，使用手榴弹，地雷，C4 均计算在内。） |
| Pyromaniac | 铜杯 | 取得条件：烧死 1000 僵尸（奖杯说明：后期购买火焰喷射器就能烧僵尸，燃烧弹烧死僵尸也算。） |
| Car Killer | 铜杯 | 取得条件：破坏 500 辆汽车 |
| Upgrader | 铜杯 | 取得条件：把任意一个武器的一项技能升级至满星 |
| Weapons Specialist | 银杯 | 取得条件：把任意武器全部技能升级至满星 |
| Suit Up | 铜杯 | 取得条件：获得一件装甲（奖杯说明：游戏中会出现长方形的装甲箱子，打开就会获得装甲。） |
| Top Gear | 金杯 | 取得条件：收集全部装甲 |
| Contributor | 铜杯 | 取得条件：联网上传一次通关结果（奖杯说明：在每关结束都会自动上传通关数据。） |
| Looter | 银杯 | 取得条件：任意一关收集 100% 的战利品 |
| King Of Looters | 金杯 | 取得条件：全 10 关收集到 100% 的战利品（奖杯说明：每关结束统计中如果看到 LOOT 这一项是 100% 即可。） |

# 涼宮ハルヒちゃんの麻雀

## The Mahjong of Suzumiya Haruhi chan

文 永恒的爱　编 洛克　美编 心の永恒

自从本作的“进行时”在279期(2011年8月A)刊登后,就有不少SOS团的爱好者来信反应,表示自己虽然对游戏有兴趣,但苦于不懂麻将的规则导致在一些对局中失利,最终无法进入理想的结局。于是作者就趁这次暑期特刊“迷你攻略大作战”的机会,为大家带来本作的详细和牌方法解说,希望可以对各位SOS团员的麻将之旅起到一定帮助。

| 小凉宫春日的麻将 | | NBGI | 桌面棋牌 |
|---|---|---|---|
| PSP | 涼宮ハルヒちゃんの麻雀 | | 日版 |
| | 2011年7月7日 | 1~4人 | 5980日元 |
| | 无对应周边 | | |

## 这款游戏有什么亮点?

本作是基于谷川流的著名轻小说《凉宫春日的忧郁》衍生出来的纯搞笑动画《小凉宫春日的忧郁》制作的游戏,本作不单单是一款日式麻将,还包含了大量AVG要素,玩家在日常中的行为、麻将对局的胜负都会影响到最终进入的结局,原作中那随时随地展开的经典吐槽也会出现在游戏中。加上平野绫、后藤邑子、茅原实里、杉田智和、小野大辅等多个知名声优的献声,使本作成为SOS团爱好者们不得不玩的一款佳作。

## 玩法介绍

为了方便不太了解日式麻将的玩家可以体会到游戏的乐趣,这里将对和牌方式做一下基本的介绍,免得玩家在AVG选项上选好了分支路线而不能在对局中取胜而导致路线偏移的情况。

## 游戏要素

游戏一共有故事对局、自由对局、事件对局及通信对局四大部分,故事对局就是我们常说的故事模式,在这里玩家将与我们的SOS团团长凉宫春日一起度过日常的时光,同时游戏在对局的同时还会穿插许多原创故事,通过不同的对话选择、地点移动和麻将对局的结果都会对故事的结局产生影响,分支事件的触发条件大多也都与麻将对局结果有联系。比如在选择不同对话选项的时候,如果在接下来的对局中产生一样的结果,很可能会出现进入同一分支的情况。不过游戏中存在着记录自身对局结果和游戏分支进行度的选项,玩家可以不时查看着这里来了解自身对游戏的进行情况,这样就能不断朝着完美而前进了。

自由对局则是玩家们可以自由选择角色进行麻将对局的场所,玩家可以随时随地体验麻将对局带来的乐趣,而初心者更是可以在这里早日熟悉名言技的用法和麻将的基本规则,使自己在今后的对局中更加得心应手;通信对局则是可以和好友进行对战的平台;游戏的另一大部分就是事件对局了,这类似于任务模式,在对局前会对玩家设定一个达成条件,在对剧中玩家不仅要取得胜利,同时还要达成这个条件才算事件完成,相当有挑战价值。

## 名言技

说到以动漫为背景的麻将类游戏,最大的特色就是多种多样的人物特技了。本作同样也没有忽视这个要素,游戏中每个人物都具备1到2个叫做“名言技”的能力,说白了也就是一些对对局相当有利的技能,当角色下方的能量槽积蓄满了就可以按□键释放,发动效果后对局就会向着对我方有利的方向进行。比如团长大人的名言技之一是“召集宝牌”,发动名言技之后摸到宝牌的数量会大幅提升,这样如果和牌的话带来的番数可是很可观的;而实久留的名言技之一则是九种九牌直接令比赛流局;再有神一样存在的古泉,他的名言技可谓是给各种高番数的牌型做出了保证。当然,因为名言技的存在游戏的平衡性会或多或少受到一些影响,如果想要体验原汁原味的日式麻将,就一定要慎用这个系统。

©谷川 流·いとうのいぢ/角川书店　©ぷよ/角川书店

# 和牌的方法

标准和牌方法就是 4 面子（“顺子”、“刻子”、“杠子”的统称）和一个对子（2 个相同的牌），这一点和中国的麻将还是很类似的，只是有个别牌型不需要这样。下面就为大家介绍本作中的详细和牌方法：

| | |
|---|---|
| 顺子 | 3 张相同的牌。 |
| 刻子 | 3 张顺序的牌。 |
| 杠子 | 4 张相同的牌。 |
| 听牌 | 在自己未开门的状态下且还差一张就可以凑成和牌标准形式的时候可以进行。 |
| 自摸 | 自己抓到所需要和牌的牌。 |
| 点炮 | 通过“吃”、“碰”等进行和牌，他家就叫做点炮。 |
| 幺九牌 | “1 万、9 万、1 饼、9 饼、1 条、9 条、东、南、西、北、白、发、中”的总称。 |
| 门前清（一番） | 门清状态（不“吃”、“碰”、“杠”）下凑成标准和牌形式。 |
| 平胡（一番） | 4 顺子 + 不为字牌的对子，听牌的时候不能只听一颗牌，并且要保持门清状态。 |
| 立直（一番） | 门清状态听牌后出现，明显的标志是自己这边会有一个“听牌棒”，此后抓到的牌只要不是和牌就必须放弃掉，此状态下可以获得再次打开宝牌的机会。 |
| 双立直（两番） | 开局后在无人“吃”、“碰”、“杠”的情况下自己抓到的第一张牌就可以进行听牌就可以被算作“双立直”。 |
| 天胡、地胡、人胡（役满） | 天胡为庄家发牌后庄家第一次抓牌就和牌；地胡为他家在发牌后无人开门且第一次抓牌就和牌；人胡为在发牌后且为抓牌的情况下直接胡别人打出的牌。这三种的出现可能性都相当小，在此一带而过。 |
| 杠上开花（一番） | 全部开杠形式的时候同是和牌。 |
| 宝牌（番数不定） | 开局时从牌堆中翻出的一张牌，它的后一张牌即为宝牌（如“1 万”的宝牌是“2 万”；“东南西北中发白”对应“南西北东发中白”），对局中有人“开杠”、“立直”都可以再次翻出一张宝牌。一张宝牌计一番，两张的话分别计一番，两张或多张一样的话只要抓到一张就可以计两番或多番。 |
| 一发（一番） | 立直后立即自摸和牌。 |
| 字牌的计算（番数不定） | 和牌中有字牌，单独计算番数。 |
| 风牌 | 自己的门风牌凑成刻子就可以计一番，圈风牌凑成刻子计一番，两者可叠加。※门风就是自己所属的“家”（东家就是东风，以此类推），圈风就是该局所属（东 X 局就是东风，以此类推）。 |
| 三元牌 | 白、发、中各凑成刻子都可以计一番。字牌在开门后是相当关键的，关系到标准牌型能否和牌。 |
| 海底捞月、河底捞鱼（一番） | 两者类似，前者是胡自己最后一颗抓到的牌，后者是胡他家最后一颗打出的牌。前者可以和门前清叠加。 |
| 断幺九（一番） | 和牌的时候自己手中没有幺九牌。 |
| 全带幺（番数不定） | 构成和牌的面子全部都含有幺九牌，对子为字牌时为混全带幺，门清计两番、开门计一番；构成和牌的面子全部都含有幺九牌，对子也为幺九牌时为纯全带幺，门清计三番、开门计两番。 |
| 七对子（两番） | 凑成七个对子即可和牌的特殊牌型，不能和后边介绍的二盃口叠加。 |
| 一盃口（一番） | 和牌时有两个相同的顺子且必须为门清。 |
| 二盃口（三番） | 和牌时剩下的两组面子也为一盃口的形式，由于和牌时的番数比七对子高，所以只计算二盃口，不计算七对子。 |

| | |
|---|---|
| 对对胡（两番） | 和牌时所有面子均为刻子或杠子，绝对不能有顺子。 |
| 混老头（两番） | 凑成和七对子或对对胡一样的牌型，但是全部的对子、刻子或杠子均为幺九牌且其中必须有字牌即可。 |
| 清老头（役满） | 和混老头一样，只不过是把其中的字牌换为数牌。 |
| 三色同顺（番数不定） | 和牌时三种数牌均有一组相同的顺子，门清状态计两番、开门计一番。 |
| 三色同刻（两番） | 和三色同顺类似，把 3 种数牌相同的顺子变为相同的刻子或杠子即可。 |
| 三暗刻（两番） | 和牌时 4 个面子中有三个是刻子即可。 |
| 三连刻（两番） | 与三暗刻类似，和牌时的三个刻子必须是相连的，否则仍未三暗刻。 |
| 三杠子（两番） | 与三暗刻类似，和牌时的 4 个面子中有三个是杠子，明杠、暗杠均可，暗杠的话可以和三暗刻同时叠加计算。 |
| 一气贯通（番数不定） | 这就是我们中国麻将所说的的“一条龙”，一种数牌全部获得后再加上一个面子和对子即可，门清计两番、开门计一番。 |
| 混一色（番数不定） | 和牌时只有一种数牌和字牌，门清计三番、开门计两番。 |
| 清一色（番数不定） | 将混一色中的字牌全部换成和数牌，形成和牌时只有一种数牌的形式即可。门清计六番、开门计五番。 |
| 绿一色（役满） | 和牌时 4 个面子为 2 条、3 条、4 条、6 条、8 条和發的刻子、顺子和对子。 |
| 字一色（役满） | 全部和牌均为字牌的组合。 |
| 小三元（两番） | 和牌时有两个三元牌的刻子或杠子，且对子也为三元牌即可。 |
| 大三元（役满） | 和小三元类似，但要求和牌时要包含全部三元牌的刻子或杠子。 |
| 小四喜（役满） | 将小三元的三元牌换为风牌即可。 |
| 大四喜（役满） | 4 个面子全部为风牌的刻子或杠子。 |
| 四暗刻（役满） | 和牌时手中的 4 个面子均为刻子且为暗刻或暗杠（即不能开门），如果听牌时听的是对子的话称为“四暗刻单骑”。 |
| 四连刻（役满） | 将四暗刻的 4 个面子变为同一数牌连续的刻子或杠子即可，可以开门。 |
| 四杠子（役满 or 双倍役满） | 很强大的和牌方式，18 颗牌达到了和牌之最，4 个面子均为杠子，明杠计役满、暗杠则直接计双倍役满。 |
| 九莲宝灯（役满 or 双倍役满） | 牌型为清一色，和牌时 1 和 9 个位刻子，2 ~ 8 个一张，听牌的时候同时听 9 张的话被称为“纯正九莲宝灯”，如果差一张的话听牌的时候只能听一张，被称为“伪九莲宝灯”，只能计役满。 |
| 大车轮（役满） | 牌型为七对子型，牌限定为 2 ~ 8 饼。 |
| 百万石（役满） | 牌型为清一色，限定数牌为万字牌且全部万字相加大于 100 万即可。 |
| 国士无双（役满） | 这个就是大家常说的“十三幺”，凑齐全部的幺九牌，听任何一张幺九牌即可和牌，也是特殊牌型之一。 |

# 番数计算与特殊牌型

日式麻将是通过役的番数计算来和牌的，也就是说只要有番就可以和牌，在开门（吃、碰、杠）的情况下即便达成上述和牌方法，没有番也是无法和牌的。日式麻将分为一番役、两番役、三番役、六番役和役满这几种番数计算，其中又包含很多特殊牌型，这些牌型自身就带有番数的计算，如四暗刻、大三元、七对子、九莲宝灯等等。这些牌型即使开门也可以和牌，有些会减番，有些则不会，所以在和牌的时候尽量凑出较多的特殊牌型，这样可以提高番数，从而大量获得点数。

文 阳光学员光之虹　编 洛克　美编 AliceSASA

迷你攻略总动员

| 变形金刚 月之暗面 | | Activision Blizzard | 动作 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | Transformers: Dark of the Moon | | 美版 |
| | 2011年6月14日 | 1～2人 | 59.99美元 |
| | 对应机种为PS3、X360 | | |

本作是系列的第 3 作，虽然打着和即将在国内上映的电影同名的旗号，但是游戏剧情和电影基本上没有任何的关系。不知道这是不是电影改编游戏的通病，本作的素质马马虎虎，但是相比前作来看，本作的画面有着较大的提高，但是始终就是没有抓住玩家们所希望的要点。希望能在以后的续作上能看到更好的游戏剧情设定，让众多的“变形饭”也着着实实的感动一把。

# 游戏操作

| 游戏操作 | |
|---|---|
| 左摇 | 杆移动 |
| 右摇 | 杆调整视角 |
| A | 跳跃 |
| B | 扔雷 & 取消 |
| X | 换子弹 |
| Y | 换枪 |
| LB | 特殊攻击 |
| RB | 特殊攻击 |
| LT | 近瞄（武装状态下变成汽车模式并且默认前进） |
| RT | 射击（武装状态下为调整视角，汽车状态下为调整方向） |
| LS | 变形 |
| RS | 近身攻击 |
| START | 暂停开启菜单 |

# 变形系统解说

**作为一款变形金刚的游戏，本作最吸引人的地方就是玩家们操纵汽车人进行变形的阶段了，下面为各位玩家详细介绍下本作的 3 种变身形态。**

## ◆机器人形态

最常见的机器人形态，除行动缓慢几乎没有其它的缺点了，加上游戏中的 7 个可操纵的机器人各自都有其特色的特殊攻击，所以在战斗中也会体验不同的感受。相比前作本作取消了 2 段跳，还是稍微有些不习惯。但是同样也取消了子弹数量的限制，所以玩家可以在战斗随意开火不用担心子弹的数量了。

## ◆战车形态

按下 LS 键后，机器人会从人型的形态变为战车形态，战车形态下玩家可以像车一样的行动，但是却带有火力输出，十分强悍。在战车形态下，有 2 种攻击方式，按 Y 键即可切换而且没有子弹限制这一说。缺点方面就是打击点有些低，面对高平台的敌人还是乖乖变形为机器人形态应战吧。

## ◆车形态

正常的汽车形态，在战车形态下，按 LT 键即可变形，行动速度非常快，但是除了冲撞之外没有任何火力输出，在地图中赶路比较实用。在汽车形态下，按 RB 键可以进行氮气加速。惟一的缺点就是，行动的方向并不是十分容易控制，经常会出现撞上障碍物不能行动。

# 难点 BOSS 战解说

## ◆ BOSS 战 :水泥车

第一阶段：在工厂内部我们会迎来第一场 BOSS 战，干掉水泥车身边的小“霸天虎”们后，水泥车就会跳下平台与铁皮战斗，但是目前铁皮的所有武器都是不能对水泥车造成任何伤害的，场景的两侧有两个吊塔，利用 LB 的特殊攻击可以迅速的将其破坏，将左右两个吊塔都破坏后，水泥车会掉到下层不能行动，第一战暂时告一段落。

第二阶段：得到重火炮后，来到一个广场，打到众多的小“霸天虎”后，水泥车再次出现，不过这次我们有了重火炮就不怕水泥车的大盾了。利用重火炮将水泥车的左右 2 个大盾打碎后，铁皮的其它武器就能对其产生伤害了，全力将其干掉即可。

© 2011 Hasbro. All rights reserved.©2011 Paramount Pictures Corporation. Paramount and the Paramount logo are trademarks of Paramount??. ©2011 Paramount. All Rights Reserved. Camaro, GMC Topkick, and Corvette and all related emblems and vehicle body designs are General Motors. Trademarks used under license to Hasbro, Inc. Game ©2011 Activision Publishing, Inc.

## ◆ BOSS 战 :巨大战机

**该关底共分成 3 段战斗阶段。**

**第一阶段：**会放出 5 台战斗机，有点类似于《皇牌空战》的游戏操作，玩家只要紧紧盯住一架紧追不舍即可，因为红蜘蛛的导弹是自动跟踪的，所以只要敌人身上出现红色的六边形提示，即可攻击。干掉 3 架敌机后，巨型战机再次出现，并且在飞尾部出现炮台，将炮台炸毁后，需要玩家操作红蜘蛛飞到战机身上，干掉 3 个守护要害的机器人后利用 QTE 将提示点破坏掉，第一个提示点在战机的中心部位，第 2 个提示点在战机的左侧机翼上面，全部破坏后，会引发第二阶段。

**第二阶段：**从巨型战机的机舱中会飞出 3 个博派的机器人，加上之前还剩下 2 台战斗机一共 5 台会与红蜘蛛进行殊死搏斗，依旧和开始一样使用紧追不舍的战术即可将其全部消灭，要注意后出现的 3 台机器人在火力上比之前的战斗机强硬许多，需要玩多多注意回避。

**第三阶段：**第三阶段的战机开始变形为武装状态，开启了全部的火力，但是基本上没有什么太多的攻击力，反而因为自身目标太大导致玩家攻击它异常简单，仿佛垂死挣扎一般，将战机的血量消除干净后，系统会提示玩家靠近战机，将红蜘蛛靠近其即可。随后红蜘蛛进入战机内部拿到重要道具后发生剧情，战机彻底炸毁，本章结束。

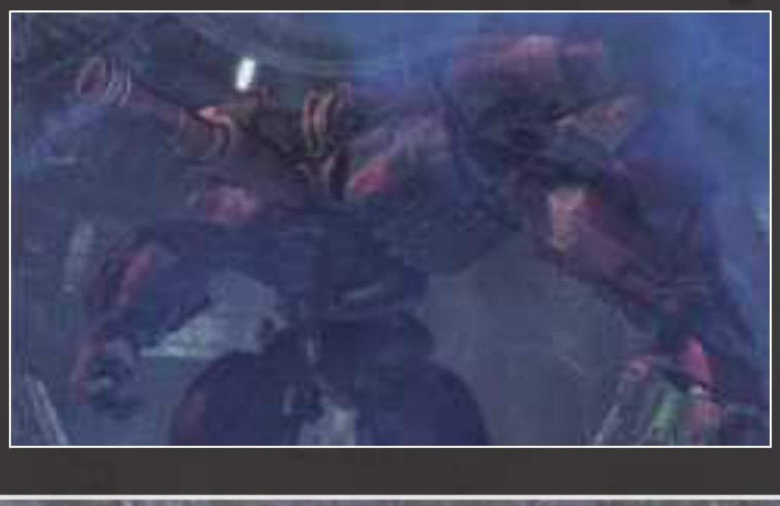
## ◆ BOSS 战 :擎天柱

我们的“大哥”擎天柱可以说是游戏中相当难对付的一个 BOSS 了，在普通的状态下所有武器的攻击对其都是没有任何作用的，想要让其掉血，就需要先攻击场景中的液氮管，利用液氮释放的气体将其冻住，在其冰冻的时候才能将其的血槽打掉，一共有 4 条需要冰冻后才能打掉的血槽。将其 4 条血槽打空后，擎天柱会出现最后一

条血槽并变型为“擎天火柱”，此状态下的擎天柱攻击力十分恐怖，建议玩家依旧利用液氮将其冻住再进行攻击，能减少大量时间。

## ◆ BOSS 战 :机器章鱼

震荡波的弱点只在背部，所以打起来还有有些麻烦，多多利用擎天柱的 LB 的特殊攻击“翻滚”到其身后攻



击即可，打下 4/3 血后，震荡波将机器章鱼的剩下 3 条手臂释放开来，依旧使用普通武器攻击最上方的手臂获得能量补给，然后使用 LB 的特殊攻击，对其下方的 2 条手臂优先消灭。打掉下方的 2 条手臂后，机器章鱼的头部也会加入战斗，使用 LB 的特殊攻击将其一顿狂轰滥炸消灭剩下的手臂和头部后，场景上方会出现博派汽车人的救援，场景的四周也不再是冰，随后机器章鱼躲藏起来，震荡波迎战。

## ◆ BOSS 战 :震荡波

震荡波的战斗方式十分简单，因为震荡波的攻击方式大多向右侧攻击，所以只要顺时针绕着它行动即可，攻击其后背上的弱点，十分简单，几乎可以说没有任何难度。将其干掉后，我们的“大哥”擎天柱也变形为“擎天火柱”准备给其最后一击。可惜在紧要关头，机器章鱼突然出现保护了震荡波，随后一齐逃之夭夭。

# 玩后感

不知道本作算不算给即将上映的电影造势，游戏中出现了大量电影中即将出现的变形金刚们，其中幻影和震荡波的表现还是可圈可点的。惟一不足的地方就是游戏流程稍微有些简短，大概 5 到 6 个小时即可将通关。而且游戏的流程大多是一味的战斗，通关后没有让玩家激动或者值得回味的地方。相比电影的剧情来看游戏的剧情实在是差的太多了，不过本作的成就还算好拿，全成就大概在 10 小时左右即可拿全，但是要注意本作是有线上成就的。

# 成就

| 成就序号 | 成就名 | 成就点数 | 获得方法 |
|---|---|---|---|
| 01 | Chapter I | 25 点 | 剧情成就，第一章结束即可获得 |
| 02 | Chapter II | 25 点 | 剧情成就，第二章结束即可获得 |
| 03 | Chapter III | 25 点 | 剧情成就，第三章结束即可获得 |
| 04 | Chapter IV | 25 点 | 剧情成就，第四章结束即可获得 |
| 05 | Chapter V | 25 点 | 剧情成就，第五章结束即可获得 |
| 06 | Chapter VI | 25 点 | 剧情成就，第六章结束即可获得 |
| 07 | Chapter VII | 25 点 | 剧情成就，第七章结束即可获得 |
| 08 | Prime | 125 点 | 任何难度下通关一次即可获得 |
| 09 | Top Score: Bumblebee | 25 点 | 在第一章通关时得到一百万分即可获得 |
| 10 | Top Score: Ironhide | 25 点 | 在第二章通关时得到一百万分即可获得 |
| 11 | Top Score: Mirage | 25 点 | 在第三章通关时得到八十万分即可获得 |
| 12 | Top Score: Soundwave | 25 点 | 在第四章通关时得到一百万分即可获得 |
| 13 | Top Score: Megatron | 25 点 | 在第六章通关时得到二百万分即可获得 |
| 14 | Road Kill | 25 点 | 在战车状态下打死 30 个敌人即可获得 |
| 15 | Grenade Expert | 25 点 | 用手榴弹杀死 20 个敌人即可获得 |
| 16 | I know what I’ m doing! | 25 点 | 游戏开篇会教玩家如何从机器人状态变为汽车状态，变形后即可获得 |
| 17 | Boot Stomper | 25 点 | 在游戏的第一章使用大黄蜂的 LB 特殊攻击干掉 3 个敌人即可获得 |
| 18 | Seek and Destroy | 25 点 | 在游戏的第二章使用铁皮的 RB 特殊攻击干掉 25 个敌人即可获得 |
| 19 | Rule With An Iron Fist | 25 点 | 在游戏的第二章用近身攻击干掉 20 个敌人即可获得 |
| 20 | Body Count | 25 点 | 在第三章的遗迹处，在援助到来之前快速干掉 30 个敌人即可获得 |
| 21 | Good Driver Discount | 25 点 | 在游戏的第三章，红蜘蛛会在路边投下导弹，注意全程不受到炸弹的伤害即可获得 |
| 22 | Serrated | 25 点 | 在第四章用声波鸟的 LB 特殊攻击干掉 10 个敌人即可获得 |
| 23 | Stunning! | 25 点 | 使用声波的 RB 特殊攻击电晕 10 个敌人即可获得 |
| 24 | Homewrecker | 25 点 | 在第五章开篇，60 秒内干掉所有的敌人即可获得 |
| 25 | Furious Flyer | 25 点 | 变为飞机后，在峡谷中有一处有 2 个炮台的地方，将炮台炸毁后，在场景中不断的飞行即可获得 |
| 26 | Surprise Package | 25 点 | 在第五章保持红蜘蛛不死并且在飞机模式下使用 5 次 LB 特殊攻击即可获得 |
| 27 | Autobots are Weak! | 25 点 | 在第六章的开始阶段选择困难模式，不被最开始的 3 拨敌人打死即可获得 |
| 28 | Overlord | 25 点 | 在第六章使用 RB 特殊攻击得到 5000 分即可获得 |
| 29 | Fleet of Foot | 25 点 | 第七章一开始，机械章鱼的一只手臂会开始攻击玩家，只要不被其攻击到，使用 RB 的特殊攻击攻击其手臂一次即可获得 |
| 30 | Counting Coup | 25 点 | 在与震荡波的第一段 BOSS 战时，只用近战攻击打掉其 4 分之 3 的 HP，使其回到机械章鱼身上即可获得 |
| 31 | Primed for Combat | 25 点 | 在第七章使用 5 次 RB 的特殊攻击而且不能死亡，打到 BOSS 后即可获得 |
| 32 | The Champion | 25 点 | 在多人游戏中到达 20 级即可获得 |
| 33 | Recruit | 25 点 | 在多人游戏中 60 秒没有死亡即可获得 |
| 34 | Power Surge | 25 点 | 在多人游戏中使用 5 局特殊攻击即可获得 |
| 35 | Sacrifice | 25 点 | 在多人游戏中第一个被打死即可获得 |
| 36 | Completionist | 25 点 | 获得剧情模式中的所有隐藏道具一共 27 个即可获得 |

## ◆难点成就拿法

**20 Body Count：**该成就的获得要领是要求玩家快速杀敌，因为是在遗迹内部，所以有些敌人的位置过高，利用狙击枪即可。

**21 Good Driver Discount：**第 3 章中玩家操纵幻影变成车状态在路上前进，红蜘蛛会在路边扔下大量炸弹，因为没有时间限制，所以玩家用战车状态将炸弹在远处打爆即可无伤通过。

**24 Homewrecker：**该成就要求玩家在 60 秒内干掉 10 个敌人，可多试几次，熟练后就能轻松获得。

**27 Autobots are Weak!：**该成就要多多使用威震天的 RB 特殊攻击能力吸取，若血量不足时，多多利用场景中的掩体注意回血即可。

作为廉价系列中颇为成功的一部作品，这次登陆 PSP 的《地球防卫军 2 携带版》摘掉了自己原本挂着的 SIMPLE 系列前缀，看来厂商是准备将其作为一款单独的作品来出售。本作从 PS2 上移植到掌机，画面无可避免地缩水，操作也有细微变化。新增的要素集中在更多的武器和几个新关卡上，对于本系列的 FANS 算得上是充满了吸引力。

文 fantesyman　美编 心の永恒

# 角色介绍

## 男陆战队员

主要以实弹武器为攻击方式的防卫军基本作战人员，特色是重武器火力和攻击范围都相当优秀，在和敌人进行远距离作战的时候表现优异。除了少部分武器之外，陆战队员使用的武器都有装弹量，子弹打光后便会自动进入到再装填状态，期间陆战队员无法使用武器攻击，装填结束后武器弹药会变成全满，实际上等于拥有无限的弹药。但游戏本身不存在装弹键，补充弹药途径只有打空子弹后重装一种，必要时，陆战队员需要舍得放空枪来保证自己不会在面对敌人包围时却陷入弹尽粮绝的境地。陆战队员能够装备最多两把武器，并且使用直升机、摩托车和坦克三种载具，当其处于乘坐载具状态时无法使用已经装备的武器。

## 女特战队员

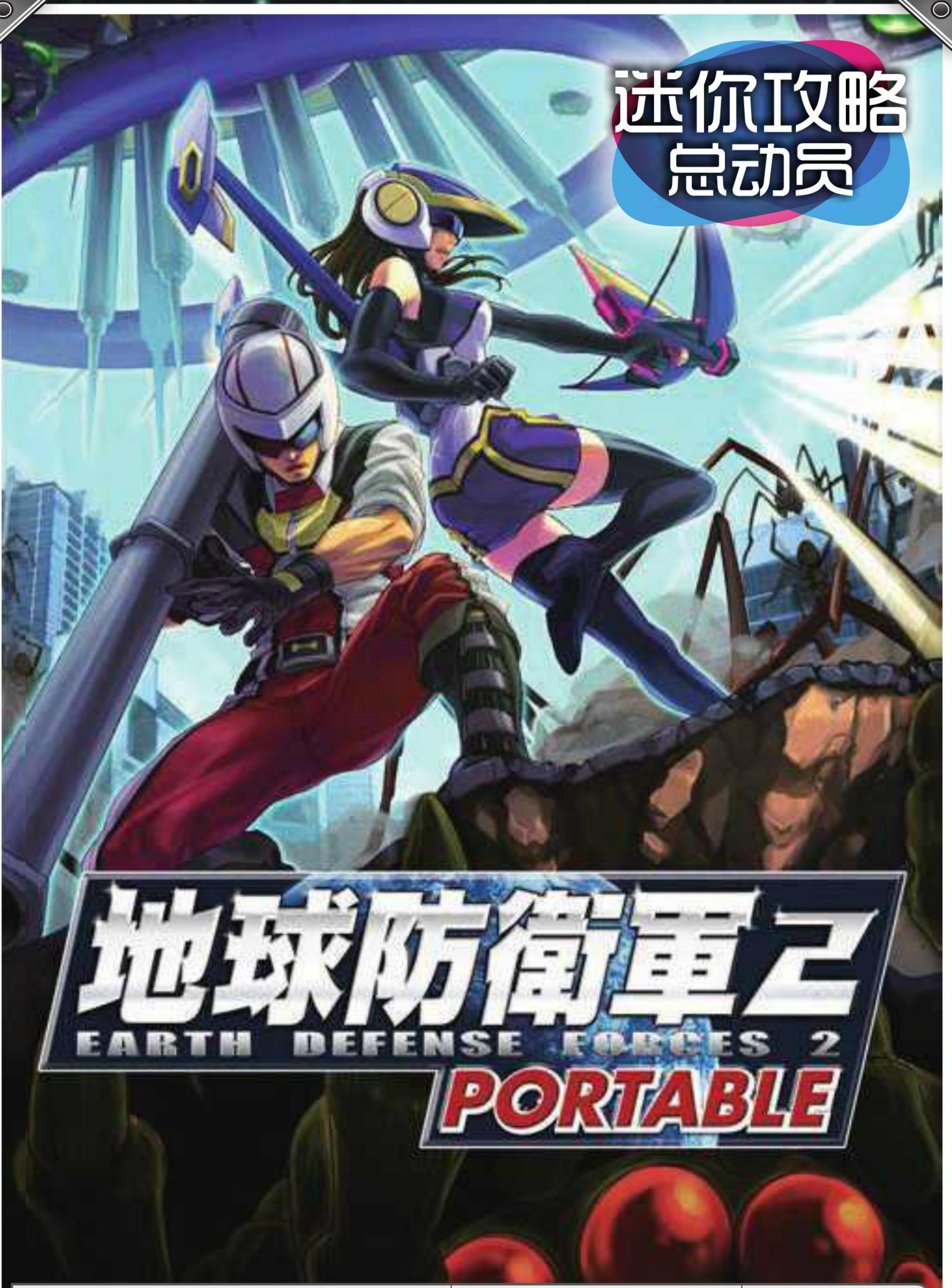
以能量武器为主要攻击方式的防卫军特殊成员，本身所使用的飞行背包技术来源于一直对抗的敌手：外星人。人物特色是能量系武器并不重视命中精度，而是以范围广阔的中短距离攻击，令敌人无处可躲，但相应地，其在远距离攻击上的表现并不好。比起同伴男陆战队员，女特战队员的地面移动速度更慢，但能够飞行，很大程度上弥补了她在速度上的不足。可是飞行系统与武器系统共享一条能量槽，无论是浮空还是填充弹药都必须消耗能量槽，这使得女特战队员必须在保持机动性和击杀敌人之间找到一个平衡点。需要注意的是，女特战队员有部分武器弹量只有 1，即每次发射都都会立刻抽取能量槽装弹，能耗频率非常高，使用中需要多加注意不要陷入到过热状态。

# 武器系统介绍

在本作当中两个角色都有接近 200 种的武器可以装备，但每次最多只能装备两把出战。不同武器类型之间的性能千差万别，就算是同一类型的武器，也会因为其型号不一样而在战场上有着截然不同的表现，玩家可以针对关卡当中敌人类型的分别而更换不同的武器组合去应对。获得武器的方法很简单，敌人被击杀时有一定几率会掉落武器箱，玩家操纵角色将其拾取并通关后就可获得，需要注意的是武器本身有等级设定，等级越高，总体性能越强。取决玩家获得武器等级的是关卡的难度，其掉落区间请见下表。

**不同难度武器掉落等级范围**

| 难度 | 武器等级范围 |
|---|---|
| EASY | LV0–LV10 |
| NORMAL | LV0–LV20 |
| HARD | LV10–LV30 |
| HARDEST | LV20–LV40 |
| INFORNO | LV20–LV60 |




| 地球防卫军2 携带版 | D3 Publisher | | 动作射击 |
|---|---|---|---|
| PSP | 地球防卫军2 ポ–タブル | | 日版 |
| | 2011年4月7日 | 1～4人 | 4800日元 |
| | 无对应周边 | | 推荐玩家年龄：12岁以上 |

# 载具介绍

载具是陆战队员的专利，特战队员无法使用。载具性能并不优异，只能算是用来弥补陆战队员的低机动性。载具共有三种：直升机，摩托车和坦克。

### 直升机

三个载具中惟一能够飞行的载具，但是这也是惟一的优势，其配置的武器为没有自动瞄准功能的机枪，命中率很糟糕，更令人崩溃的是长期发射还会陷入过热状态，需要等冷却后才能再次攻击，所以除了用以将陆战队员带到有高低差优势的高楼顶上外基本上毫无用处。

### 摩托

速度最高的载具，达到最高速时几乎没有敌人可以追得上。但是本身移动起来极不稳定，而且在高速撞上障碍物时还会受到伤害，磕磕碰碰几下就坏掉了。其固定的双机枪同样不带自动瞄准，威力也欠奉，除了用以赶路，基本上是不值得一用的。

### 坦克

火力最强的载具，移动速度也不低，本身虽然抗打击能力并不出众，但也足够抵挡下敌人的一两次攻击。坦克的炮台可以用十字键调整角度与方向，但在高难度下敌人恐怕不会乖乖地等着玩家调好炮口去轰他们上天，所以最为保险的用法还是直接调整坦克的驾驶方向来进行射击。在三个载具当中，坦克是惟一值得在与敌人对抗时使用的。

©2011 SANDLOT　©2011 D3 PUBLISHER

# 敌人详细介绍

本作的敌人类型不算少，但许多只是换个颜色改改体型就粉墨登场，所以实际上能够把他们区分开来的标志还是敌人各自的能力和攻击方式。携带版比起 PS2 上的原作新增了三种敌人，都会出现在新增的关卡当中，这里也一并介绍。

## 昆虫系

**黑蚂蚁：**最开始会碰到的敌人，攻击方式只有靠近后咬击和远距离喷吐酸液，酸液飞行轨迹是抛物线的，而且一次喷射会发出多滴酸液，低难度时不构成威胁，但高难度时杀伤力颇高，如果全数命中搞不好会一命呜呼，要小心躲避。除了正常的行走外，蚂蚁系敌人可以在墙壁上攀爬，在都市场景中，高难度下的黑蚂蚁会利用这种能力对玩家操纵的角色发起立体包围战术，千万要小心。

**蜜蜂：**比起黑蚂蚁多了飞行作为移动方式，而且一样能够在建筑物侧面上爬动，不过其攻击方式只剩下喷吐酸液一种。其主要的战术就是一边绕着玩家操纵的角色盘旋一边喷吐酸液，因为其飞行轨迹难以掌握规律，保险的做法是用连射性能和弹容量够高的连发武器一路追踪射击将其击落。高难度下如果被其包围玩家几乎就输定了。

**红蚂蚁：**专门强化了近战能力的蚂蚁，体型比黑蚂蚁更大，作为失去了喷吐酸液这个远程攻击手段的补偿，红蚂蚁不但变得皮粗肉厚非常耐打，其近战攻击力也相当高，在最高难度一次攻击就可以让玩家失去 1500 点生命值。玩家需要在其出现时迅速拉开距离消灭。

**蜘蛛：**除了跟蚂蚁系敌人一样会爬墙外，蜘蛛的行动方式与蚂蚁截然不同，基本以跳跃为主，攻击手段是翘起尾部喷射蜘蛛丝。蜘蛛丝数量会随着难度提升而增加，命中玩家角色后不但会造成伤害，还会降低角色移动速度，所以玩家一定要避免被这种敌人围攻。

**蚁后：**体型最为庞大的蚂蚁系敌人，但其存在类似于炮台，主要使用的是距离远覆盖广的酸液喷吐攻击，是一旦出现就需要优先消灭的敌人。

**大蜘蛛：**比起小体型的同类在能力上没什么变化，惟一的特点就是生命值更高更耐打。

**龙虫：**看似一条巨大的蜈蚣，其实是一群节状生物连接在一起后构成的群落，除了在地面移动外也能够爬墙，攻击方式为酸液炮击，因为每一节都有酸液喷口，非常难以躲避。但只要玩家迅速地将其生命值削减到一定地步就可以将其打散成一个个单独个体，当其变成单独个体时便失去了对玩家的威胁，可以从容一一消灭。

**百足龙虫：**龙虫的加强版，但并不是体现在其体型，而是体现在其长度上，玩家需要小心别被其全方位包围，不然死无全尸。

## 怪兽系

**巨兽：**典型的奥特曼片子里出现的小怪兽，攻击方式也无比地单纯，近身自然是用脚来踩玩家操纵的角色，在一定距离当中还会喷火，火焰和玩家的火焰枪一样可以穿透障碍物，但因为其速度缓慢，而且只会单独出现，所以完全无法构成威胁。

**机兽：**机械化的巨兽，攻击方式立马变得丰富起来，除了基本的踩踏，喷吐变成了能量球，分成扇形和直线喷射两种，击中障碍物后的爆炸范围相当到，不要掉以轻心。然后其背部还可以发射追踪导弹，高难度下如果全部命中会将玩家角色秒杀。其放出的绿色能量球还会弹跳并定时爆炸，范围同样地广。

**小巨兽：**正宗的小怪兽，体型比巨兽小，看上去还有点儿萌，不过为了保护地球，各位玩家还是请痛下杀手吧。

**神兽：**巨兽的终极形态，身形大得不可思议，虽然攻击方式还是巨兽的那两招，但是拜其体型所赐，不但踩踏玩家角色更容易，喷火时的范围简直大得离谱。

## 飞碟系

**紫飞碟：**最普通的飞碟，一般是像蜘蛛和蚂蚁般成群地出动，攻击方式主要就是用红色能量激光枪扫射，低难度下难以构成威胁，但在高难度中因为生命值的提高而变得有点儿棘手，需要想办法在远距离逐一消灭。

**反射飞碟：**能力就如其名称所述，会将受到的攻击反射回去，而且是不分敌我的。反射飞碟不会主动攻击，看似无解的能力其实只要准确击中其中心的弱点就可以轻易击破，建议使用命中率高的武器来对付。

**红飞碟：**普通飞碟的强化版，和蚂蚁系不一样，红飞碟的性能与一般飞碟一致，但能力全面提升，无论是杀伤力还是生命值都比紫飞碟要高出不少，一旦发现请迅速将其击坠。

**亲卫飞碟：**从敌人的总部：皇帝都市中派出的飞碟，体型比紫飞碟更大，炮火也更密集，但总体来说并不难对付。

**轰炸飞碟：**光看外形很容易会误认为是亲卫飞碟，但攻击手段完全不一样，是用能量球不断地对其下方发动轰炸，一旦被其包围玩家就只有被炸得漫天乱飞的份儿，需要在其靠近之前消灭掉其中大部分才能够留出周旋的机会。

**大轰炸飞碟：**轰炸飞碟的加强版，体型超大，能量球轰炸的范围也更广，基本处于其下方就没有活口可留，需要在远处将其击坠。

**运输飞碟：**其功能就是不断地投下黑蚂蚁和蜘蛛，本身既不存在攻击手段，也缺乏对伤害的承受能力，要是不想被成群的敌人吞没就将其早早击落便可。

## 机器人系

**四脚机器人：**移动速度相当缓慢，而且缺乏远距离攻击手段，近距离时会用机枪和能量球攻击，高难度时还会加上有追踪功能的巡航导弹。对付它的方法一般为远距离慢慢磨掉其生命值，但女特战队员的扩散光线炮对其有特效，可以飞到其头顶贴身扫射消灭之。

**四脚飞碟：**外形与轰炸飞碟比较相似，只是多了四条腿。其行动规律并不容易掌握。攻击方式有远程的能量球轰炸，因为有蓄力时间，所以非常好判断和躲避，近距离时则会用其中一只脚对玩家进行刺击，又或者用激光炮大面积扫射，非常可怕。同样属于需要远距离优先解决的类型。

**强化四脚飞碟机兵：**造型基本还维持着四脚飞碟的模样，但是高矮和配色每一个都不太一样，不过攻击方式也没有太大改变，可以沿用对付四脚飞碟的策略来解决。

**红甲虫：**会变成铁球向着玩家滚动发起攻击，而且速度会越来越快，不用说，一定要尽快将其消灭。

**黄甲虫：**红甲虫的加强版，无论是攻击力还是生命值都有大幅提升，除了小心躲避外只能靠速杀来解除其带来的威胁。

## 携带版新增

**绿蚂蚁：**远程特别强化型的蚂蚁，完全不会近战攻击，但远程的酸液喷射简直如同漫天花雨般地密集，不用说，肯定是需要优先消灭的敌人。但是要注意其生命值同样得到了强化，非常耐打。

**火蚂蚁：**狂战士版的红蚂蚁，近战攻击力极高，生命值也极高，攻击欲望同样极高，是完全不能让其近身的类型。很特别的是，这种蚂蚁如果被同伴的尸体挡住去路，甚至会对尸体发起攻击，其疯狂可见一斑。

**铁甲蜘蛛：**蜘蛛的终极强化版，连射出的蛛丝都变成了诡异的黑色，不但攻击力高，而且喷射出的丝线数量众多，一定要小心躲避。

迷你攻略总动员

| | | |
|---|---|---|
| 潘多拉之塔 | Nintendo | 动作角色扮演 |
| Wii | パンドラの塔 君のもとへ归るまで | 日版 |
| | 2011年5月26日 / 1人 | 6800日元 |
| | 无对应周边 | 对应玩家年龄：15岁以上 |

《潘多拉之塔》可以说是Wii平台末期为数不多的动作角色扮演类佳作，游戏初期玩家也许会因为频繁地回到监视塔中喂养女主角塞莉斯而产生游戏不够流畅的想法，但只要继续玩到中期就会体会到这个喂养系统其实是制作组为了让玩家更好地融入到游戏中的育成部分而故意设定的，细心的玩家应该会察觉到在流程中的不同阶段与女主角对话、喂食时她的神态都会发生细微的变化。如果你能放宽对画面的要求，那么十三讣塔中的动作解谜部分绝对不会令你失望。

文 狼来了 美编 anubis

# 系统解析

## 基本移动

左手柄的摇杆用于控制男主角安迪（**エンデ**）的移动，根据按下摇杆时幅度的大小，安迪还会分别实现跑步或者步行。若场景里有可供攀爬的平台，靠近该平台后往平台所在的方向推动摇杆，安迪便会自动进行攀爬；由于本作没有专门的跳跃键，如想在平台与平台之间跳跃，玩家只需在平台边缘朝目的地推动摇杆，主角就会自动跳跃，前提是平台间的距离不能太远。

## 其它移动

摇杆除了可以操控安迪进行走动、攀爬、跳跃外，攀登梯子、攀附在墙壁上或悬挂在平台边缘时的移动也都通过摇杆来实现。当安迪处于悬挂状态时，按下C键便能令其松手从空中落下。另外，如果从高处落下时不想让主角自动抓住途中的任何攀附物，只需要按稳C键即可。注意，从高处落下至地面时会削减一定的体力，想避免这种情况发生的话可以在安迪快要掉到地面时按稳Z键来发动受身，受身的时机还算宽松。

## 通常攻击 & 蓄力攻击

按下A键后安迪便会挥舞武器进行攻击，在攻击的动作中再次输入A即可使出连续技。攻击除了可以对怪物造成伤害外，遍布在塔内的箱子和固定的机关都需要用攻击来破坏、开启。

按稳A键待系统发出提示音且主角的身体发出光芒后，此时松开A键就能发动威力较一般攻击要高的蓄力攻击，在蓄力攻击的过程中会有光圈逐渐地收束至主角的身上，在光圈将要消失前再次按下A键就能使出威力更强的蓄力追加攻击，注意按键的输入时机不能过早，否则将判定为失败。此外，根据武器种类、等级的差异，蓄力追加攻击的发动时机和一套蓄力攻击连续技中最多可使用的追加次数也会有所不同。

## 防御 & 回避

按稳Z键进入防御状态，从任何方向袭来的攻击都无法对防御中的主角造成伤害，但要注意连续防御到一定程度后防御会崩坏，游戏中还存在一些无法防御的攻击。

在防御状态中推动摇杆，安迪就会往指定的方向做出回避动作，回避途中有非常长的无敌时间，除非迫不得已，否则都不建议防御而是用回避来躲过敌人的攻击。

## 锁链的基础应用

通过右手柄可以控制画面里的光标移动，假如光标停留的地方可以和锁链产生互动，光标就会变成圆形的锁链环且有红色的准心提示，此时按下B键便能往该地方射出锁链；按稳B键的话会进入到放大镜模式，此模式除了可以帮助玩家更精确地瞄准想要攻击的敌人部位，还可以搜索到平常时不会在画面中显示的隐藏道具，一些散落在无法抵达的平台上的道具也可以用锁链来拾取，另外在放大镜模式中画面内所有的行动都会变慢；关卡中还设有挂钩来协助主角在间隔较远的平台间进行移动，当锁链缠上挂钩时，用摇杆调整好跳跃的方向后，按下B键主角便会瞬间收回锁链并利用摇摆时产生的惯性做出大幅度的飞跃。

## 锁链的战斗应用

### 束缚

将光标移动至敌人身上再按下B键,安迪就会用锁链将敌人束缚住,一般来说敌人身上会有三个可供束缚的部位（个别小型敌人和飞行单位都只有一个部位而某些敌人则有多个），分别是头部、身体和脚部，束缚头部会短暂地夺取敌人的视力，此时敌人虽然不会向我方攻击，但极有可能做出无规则的攻击来防止我方靠近；束缚身体的话敌人只能移动而无法作出攻击，而束缚脚部则能暂时剥夺敌人的移动能力但无

法完全避免其发动攻击，由此可以看出束缚敌人的身体是较为安定的选择，不过也有一部分敌人不遵随这种束缚设定，这就要求玩家先熟悉敌人的行动模式后继而做出正确的选择。需要注意的是，无论束缚敌人的哪一个部位，当主角体力槽下方的锁链槽清空时敌人就能摆脱束缚，如果想长时间束缚敌人的话就需要在该槽清空之前按稳 C 键或往敌人的反方向移动来增加槽内的能量。附带一提，使用武器攻击的过程中也可以用锁链来束缚敌人以形成武器攻击数次→锁链束缚→再次武器攻击的强力连携，操作非常简单，光标无需瞄准敌人，只要在武器攻击的途中按下 B 键，安迪便会自动将目标束缚。在锁链将敌人或特定的物体束缚住时，按稳 C 键配合摇杆的移动能增加 / 缩短锁链的长度，站在原地按稳 C 键也能起到缩短长度的作用。

## 牵引 & 射击

遇到一些呆在远处、高空中或我方的通常攻击无法触及的敌人时，可以利用锁链的“牵引”或“射击”来实现远距离输出。发动牵引的前提条件是敌人已经处于锁链的束缚状态中，此时左右地晃动右手柄，主角便会将缠着敌人的锁链用力地拖拽回来，拖拽的同时会对敌人造成一定的伤害，伤害值的高低是根据锁链槽里剩余的能量来决定的，能量越多，伤害越高。

将光标移动至目标后先按下 B 键再按 A 键就能进行锁链射击。此外，光标瞄准敌人后，红色准心的周围会有十字形光点逐渐向中心处收缩，光点收缩至中央时所发动的锁链射击除了硬直小外，还可以让锁链处于悬空的状态继而实现上限为五次的连续射击，注意在连续射击途中的每一发攻击都需要重新目测十字形光点的收缩且收缩的速度较快，五连射击的最后一发威力不俗且附带吹飞效果。

## 连结束缚

当锁链已经束缚着敌人或者特定的建筑物，此时将光标移动至另外一个目标上再按下 B 键就会实现连结束缚。假如被束缚的两个目标都是敌人的话，任意一个敌人受到攻击时伤害都会通过锁链传递至另一边的敌人身上。将建筑物与敌人连结束缚也能有效地抑制敌人的行动，此外流程里中后期的某些地方也必须利用连结束缚才能继续前进。

## 束缚投掷 & 回转

将单个的敌人或者物体束缚着时还可以使出“投掷”和“回转”。投掷的操作是按下 B 键再按 A 键，输入完毕后主角就会将束缚着的物体朝光标所在的地方掷去，投掷的威力也和锁链槽剩余能量的多少成正比，另外在个别塔里有地方需要用到投掷来制造锁链悬挂点。发动回转只需要晃动左手柄即可，回转中安迪会以自己为圆心将敌人甩飞作圆周运动，假如被甩的敌人碰到墙壁，回转就会强制中止，回转时会消耗锁链槽中的能量，能量耗尽时回转也同样会中止，在回转结束前可以通过上述的操作发动投掷。最后，所有束缚状态中按下右手柄的减号键就能解除束缚并将锁链收回。

## 道具的取得

耗尽体力进入濒死状态的敌人会从身体中发出红光，此时将该敌人束缚再进行牵引的话，就能根据牵引的部位得到对应的道具，值得一提的是，牵引任意一个部位都可以得到其他部位的素材，但几率较低，通常来说牵引敌人头部所得到的道具都比较贵重。除了牵引外，用武器攻击倒下的敌人也能得到道具，只不过较难出现关系到女主角兽化槽的“肉”，注意尸体在放置一段时间后会消失。

## 关于“主”

“主”相当于流程中的 BOSS，武器攻击无法对镇守在每座塔里的 BOSS 造成伤害，它们的弱点在于身体上的“主肉”，通常玩家需要满足一定条件后主肉才会暴露在外，此时玩家要抓紧时间用锁链束缚主肉并籍此蓄积锁链槽中的能量，蓄满后再发动威力巨大的牵引便能一次性扣除 BOSS 大量的体力，当 BOSS 体力耗尽时也会进入濒死状态，玩家需再次对闪烁着红光的主肉牵引一次才能消灭 BOSS。每击倒一个 BOSS，锁链槽的上限都会提升，这意味着蓄满该槽后发动的牵引将会对敌人造成更大的伤害。

## 正面状态

能辅助安迪将其自身能力强化的正面状态总共有 5 种，分别是：

1. 刚力：提升攻击力。
2. 硬化：提升防御力。
3. 瞬身：加快主角的移动速度。
4. 活力：体力自动徐徐回复，途中若受到攻击，回复将中止。
5. 隐形：一段时间内处于隐身状态，敌人不会察觉。

发动中的正 / 负面状态会在体力槽上方以小图标显示。

## 负面状态

降低安迪的各项能力且使他的行动受到限制的负面状态共有 6 种，分别是：

1. 腐食：降低攻击力。
2. 衰弱：降低防御力。
3. 侵食：无法使用防御。
4. 麻痹：除了使用回复道具外无法进行其他行动。
5. 毒：移动时体力徐徐减少，站着不动能缩短该负面状态的解除时间。
6. 炎热：站着不动时体力徐徐减少，移动能缩短该负面状态的解除时间。

所有的负面状态在经过一段时间后自动解除，使用相应的道具时能立即解除。

## 塞莉斯的兽化

画面左下方的圆形图标是女主角塞莉斯（**セレス**）的兽化槽，当安迪离开我方的根据地监视塔并进入十三讣塔中寻找主肉时，兽化槽就会随着时间的流逝而慢慢地减少，当兽化槽清空后塞莉斯将变成怪物，同时也迎来了游戏的 Game Over。阻止兽化槽减少的唯一办法是利用牵引从濒死的敌人身上取得“肉”，然后再将肉交给塞莉斯进食，肉一共有四种，每种肉回复的兽化槽长度都各不相同，分别是：1. 兽肉（将兽化槽回复至 75%）；2. 滴**る**兽肉（将兽化槽回复至 85%）；3. 脉动**する**兽肉（将兽化槽回复至 100%）4. 干**いた**肉（将兽化槽回复至 50%）。前三种肉都是从敌人身上牵引所得，第四种则需带着前三种肉回到监视塔再进入十三讣塔后才会出现，这种肉的回复量低，故此建议每次回到监视塔喂过塞莉斯后将多余的肉卖给行商人古莱艾伊（**グライアイ**）。

## 亲密度

当安迪呆在监视塔时，兽化槽的上方会以金色缎带的形式显示出安迪与塞莉斯之间的亲密度，亲密度越高，缎带便越长。提高亲密度的主要方法是和她对话、将各种道具和素材赠予塞莉斯，送出特定的东西时还会触发剧情。需要注意的是送一些比较恶心的如骨头、兽牙之类的东西给她时会降低亲密度，此外当兽化槽减少至一定程度后也会降低亲密度。亲密度有十个等级，而游戏中设有 S、A、B、C、D 共五个结局，亲密度的高低直接影响到结局的走向，其中 S 为完美结局，D 则相当于 Bad Ending。亲密度每提升一个等级，塞莉斯都会回赠礼物以示感谢。

# 全 BOSS 攻略指南

## 大树之塔

主的弱点在头部的主肉上，玩家可通过此战熟悉一下 BOSS 战的思路。首先用光标瞄准主肉然后按 B 键将其束缚住，接着朝反方向移动或站在原地按稳 C 键来蓄积锁链槽中的能量，蓄满后再发动牵引便能扣除 BOSS 大量的体力，重复以上的步骤数次后在 BOSS 濒死时再牵引主肉一次就能取胜。蓄积锁链的能量时建议用原地按稳 C 键的方法，此法的优势在于不会出现反方向移动时的误操作，以后的 BOSS 战中也是用同样的方法来应战。

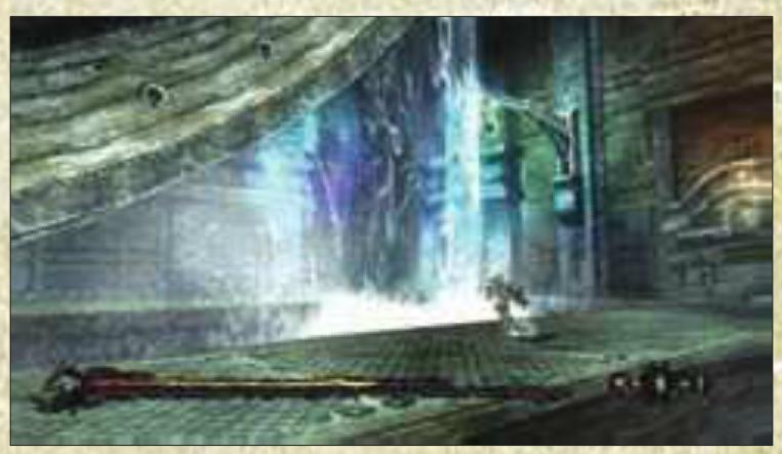
本战中，将主肉束缚住后可延长锁链的长度来与 BOSS 拉开距离，后期从地面袭来的树根用左右回避就能轻松躲过。

## 岩壁之塔

主肉在 BOSS 的背部，由于 BOSS 会随着安迪的移动而转动身体，因此战斗开始后要先用锁链将 BOSS 的脚与周围的岩石连结束缚，接着绕到 BOSS 身后，收回锁链再迅速束缚弱点进行蓄力、牵引。场景中的岩石全部消失后，BOSS 会用手砸向地面，用回避躲开攻击的同时岩石也会重新生成，注意本战中也不宜与 BOSS 靠得太近。

## 涌水之塔

主肉会在 BOSS 身体上的轨道里不断移动，束缚主肉后主角也必须一同移动，否则距离太远的话束缚会被强制中止。注意在蓄力途中，BOSS 会通过锁链将攻击传到安迪身上，因此看到锁链上有青光



移动的话应该先收回锁链然后再重新束缚弱点。BOSS 身上会有眼球状的物体对主角进行干扰，用锁链射击能将它们暂时破坏掉，经过一段时间后眼球会复原，另外从眼球中放出来的飞行道具也能用射击打消掉。BOSS 体力不多时会伸出 4 条触手，假如不小心被触手的攻击命中，主角会陷入负面状态，建议在此战前带上净化药。战斗中与 BOSS 保持距离，优先破坏其身上的眼球和打消飞行道具然后再对主肉进行蓄力牵引，稳中求胜。

## 红莲之塔

一开始 BOSS 会处于主肉外露的状态，蓄力牵引一次后 BOSS 的全身会覆盖一层溶岩，玩家需要利用锁链将 BOSS 的头部、双手、两个肩膀共五个部位的溶岩全部剥落后主肉才会再次外露，溶岩脱落的部位会变成黑色以供玩家确认。BOSS 的单剑横扫可通过连续回避两次来躲过，而双剑攻击则要用锁链束缚场景上方的悬挂物来使主角吊挂在空中，另外在 BOSS 使用剑攻击时将其任意一个部位的溶岩剥落的话，剑攻击就会被打断。战斗中 BOSS 会放出火球然

后将其吸收以回复脱落的溶岩，玩家需要在它吸收前用射击将火球打掉。最有效的剥落溶岩方法是，瞄准某个部位后按下两次 B 键将锁链缠留在该部位上，过段时间后溶岩就会自动脱落，玩家可专心回避 BOSS 的攻击。

## 锻铁之塔

主肉隐藏在 BOSS 的肚子里，玩家需要用武器攻击将 BOSS 打至过热状态后弱点才会外露。进攻的方法有三种，第一种是利用从场景上方掉落的岩石，控制主角站在岩石附近，等 BOSS 靠近使出砍击时就会将剑刺入岩石中，接着 BOSS 会处于无防备的拔剑状态；第二种是利用回避来躲过 BOSS 的冲撞攻击后再进攻；第三种则是一直保持在 BOSS 身后使用通常攻击，此种方法的缺点是 BOSS 几乎不会出现供玩家使用蓄力攻击的破绽。

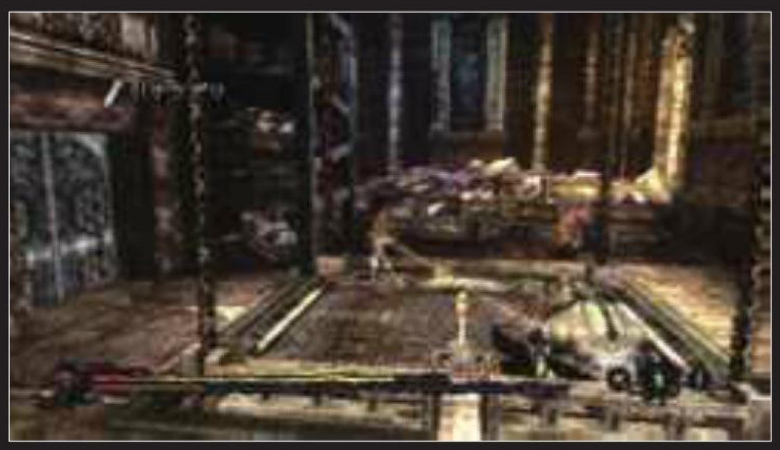
## 深绿之塔

BOSS 呆在阳光中时会回复体力，开战后先用锁链将 BOSS 从阳光区域中拉出来并顺势蓄满锁链槽里的能量，然后通过连结束缚将 BOSS 拴在场景内的台座上，因为锁链槽已经蓄满，所以 BOSS 需要花很长的一段时间才能挣脱束缚，玩家要在这段时间里用武器猛攻 BOSS 的身体令其露出主肉，途中 BOSS 会对近身的安迪发动攻击，

不过攻击速度较慢且有明显的准备动作，利用回避能轻松躲过。伤害值蓄积到一定程度后 BOSS 会努力地往阳光区域逃窜，此时便是使用蓄力攻击的最佳时机，将露出弱点的 BOSS 打至短暂的倒地状态后立即收回锁链并对主肉进行蓄力牵引，由于 BOSS 倒地的时间较短，来不及蓄满能量的话就要尽快牵引，否则会浪费来之不易的输出机会。此外，BOSS 投掷出来的植物地雷可以通过锁链投掷对 BOSS 造成伤害，整场战斗中要随时注意锁链槽里能量剩余的多少，能量不多时就要解除连结束缚并利用 BOSS 再次蓄积能量。

## 隆岩之塔

踏入场景中固定的区域时 BOSS 就会出现，而站在 BOSS 背上的玩家能清楚地看见它头部后面的弱点，每当安迪束缚 BOSS 的主肉时它都会迅速地往墙边推进，紧接着爬上墙壁籍此令主角从它的背上跌落，尤其是在它体力不多的后期，玩家束缚住弱点后还没来得及蓄力 BOSS 就已经爬上墙，虽然我方无法阻止它爬墙但可以延迟爬墙动作的发生，方法是在它背上时先用锁链破坏掉四条腿上的绿色核心来减缓 BOSS 的移动速度，然后再对弱点进行蓄力牵引。主角落入地面后先用武器攻击将 BOSS 四条腿中的任意一条打成完全结冰状态，然后将光标瞄准腿部的最高处并按下 B 键，主角会顺势攀附在 BOSS 的腿上，接着用锁链射击 BOSS 的尾巴数次令其结冰，之后再用锁链攀附在它的尾巴上，此时按下 C 键松开手就能回到 BOSS 的背上。安迪呆在地面的时候 BOSS 会在身体下方产卵，卵经过一定时间后会向四面八方射出冰块，看到卵出现后应该尽快地利用投掷将卵砸向 BOSS，这样既能避免被冰块命中又能令 BOSS 的四条腿都结冰，一举两得。



## 湍流之塔

初始时 BOSS 的弱点会随机出现在被外壳覆盖着的身体中，我方可利用牵引随意卸掉 BOSS 的一个外壳，假如外壳下出现的不是弱点，就会有一道光迅速地往弱点所在的外壳处移动，玩家应根据此道光来判断弱点的位置。需要注意的是如果外壳下出现的是 BOSS 的头部，它就会将整个身体藏进水中，再次出现时身上所有被卸掉的外壳都会复原。外壳下除了有 BOSS 的弱点和头部以外，还会有触手和喷射口，与 BOSS 拉开距离后触手基本不会对主角产生威胁，喷射口出现时最好赶在其发起进攻前用锁链射击来摧毁（触手也能用射击来对付），战斗中 BOSS 还会不时地放出水球来骚扰安迪，用锁链射击将其打消即可，被命中的话会陷入衰弱状态。

## 业火之塔

BOSS 会在场景的上空盘旋，待主角进入到它的攻击范围后就会使用俯冲来攻击我方，用回避躲开俯冲后可以先蓄力牵引头部的弱点一次，受到伤害后 BOSS 会放出六个花蕾，此时玩家要在花蕾张开并向安迪发动攻击的时候用锁链射击将其击落，武器攻击也可以击落花朵，但难度较高，不推荐用此种吃力不讨好的打法。将六朵花都击落后，BOSS 会发呆片刻然后飞往

高空，玩家在它逃至上空前有两个选择，第一个是直接用锁链束缚头部的弱点并进行蓄力牵引；第二个选择是用锁链束缚它的身体将其扯落到地面上，然后再对弱点输出伤害。建议玩家选择后者以争取更多的时间来攻击 BOSS 的弱点。此外，BOSS 的体力被削减至 50% 左右时会将花蕾聚集在自己身边然后以逐渐扩散的轨迹进行圆周攻击，如果 BOSS 处于版边时玩家可往反方向移动至攻击范围外，BOSS 处于场景中央时则需要连续使用两次回避才能安全躲过，值得一提的是花朵旋转扩散的途中可以用锁链射击将其击落，对自己的操作有信心的玩家不妨一试。

## 精金之塔

弱点藏在 BOSS 底部的外壳后面，玩家可通过不断闪烁的光芒来确认其所在的位置。进入战场后先将 BOSS 底部与众不同的外壳牵引下来形成一个缺口，然后利用锁链射击 BOSS 的底部或上方的触手来旋转它的身体，旋转数次后弱点会出现在缺口中或缺口附近的外壳后，前者可直接对主肉进行蓄力牵引，而后者则要先束缚着上方的触手，然后站在原地按 C 键对主肉的位置进行微调，调至缺口中时就可以对弱点发动进攻了。整场战斗中都会有爬虫型敌人从 BOSS 的底部出现并缓缓地靠近主角，建议装备攻击范围较广的特务式大镰来清理杂兵，而在 BOSS 外壳上出现的喷射口用锁链射击即可快速破坏。

## 曙光、宵暗之塔

曙光和宵暗之塔是相互关联的，无论先打哪一个 BOSS，战斗开始后 BOSS 都会强制将安迪传送到另外一座塔的塔顶，随后与该座塔的主战斗时隔着两个 BOSS 房间的墙壁会崩塌，玩家将被迫同时与两位塔主交战。

两个 BOSS 的弱点都由护甲保护着，当任意一个 BOSS 的攻击命中另外一个 BOSS 时，受到攻击的一方才会露出弱点，因此玩家想要对弱点造成伤害的话就必须引诱 BOSS 们自相残杀，最直接的方法就是躲开 BOSS 们扔向主角的剑，然后再用锁链投掷将插入地面的剑丢往另一个 BOSS 的身上，待任意一方露出弱点后，玩家应该继续保持“未露出弱点的 BOSS →露出弱点的 BOSS →安迪”的队形来对 BOSS 的弱点进行蓄力牵引，这样做可以避免在蓄力的途中遭到另一个 BOSS 的攻击。注意，进入濒死状态的 BOSS 在一定时间后会回复体力，玩家要在它回血前将另外一个 BOSS 打至濒死状态，然后再牵引任意一个濒死 BOSS 的主肉才能结束战斗，因此控制好两个 BOSS 的剩余体力是避免战斗陷入僵局的关键。

## 万象之塔

与最终 BOSS“0 号”的战斗是一场持久战，建议玩家在战斗中使用道具“**ドヴェルグの**水”来提高锁链牵引时的威力。

我方的目标是将 BOSS 身边的 6 个球形弱点逐一击破，每个弱点除了有自己专属的体力槽外，还会使出特有的招式，下面列出应对方法供玩家参考。

战斗开始时和任意弱点被击破时的全屏落雷：不要乱移动，看到主角所在的位置出现落雷的先兆后稍微往旁边移动即可。

俯冲后使出投技：迅速飞到主角身边的 BOSS 会稍微停顿然后再使出投技，回避时注意不要过早地输入指令。

圆球弱点在右手时（右手弱点未曾被击破时）：BOSS 会在手中制造出涡轮形的武器并蓄力 4 秒左右后再向主角砍来，利用回避在 BOSS 发动砍击的瞬间躲开后即可对弱点进行蓄力牵引。

圆球弱点在左手时（左手弱点未曾被击破时）：BOSS 会往地面制造出 4 堆矿石，6 秒左右后矿石自爆并向周围散射出石块，石块的攻击范围虽广但密度较疏，看到 BOSS 发动这招时迅速束缚着弱点，然后延长锁链的长度躲在远处进行蓄力牵引，散射的石块有很大的几率从主角的身边飞过。

圆球弱点在头上时：地面朝主角袭来的树根无法防御，我方要用移动 + 回避的方式来躲过。如果在 BOSS 出招前的瞬间就判断出它接下来将要使出此招的话，立刻移动到 BOSS 的身后便可对此招完全免疫。

圆球弱点在右手时（右手弱点被击破过一次时）：BOSS 会从地面召唤出岩石来追击主角，不过岩石的追踪性能非常差，用回避可轻松躲过，之后是蓄力牵引的最佳时机。

圆球弱点在左手时（左手弱点被击破过一次时）：BOSS 会连续朝主角发射四次火球，我方可以束缚着弱点然后在火球将要命中主角时往后方向回避。

圆球弱点在身体前方时：BOSS 会发动引力将主角吸到自己的身边，过段时间后在自身周围引爆力量，紧接着再射出巨大的光柱来攻击主角。这里推荐一个既能躲开 BOSS 的攻击又能进攻的方法：BOSS 发动引力时大胆地束缚着弱点并按稳 C 键进行蓄力，任由引力将主角吸到它的身边，待引力达 7 秒时按减号键解除束缚并迅速地远离 BOSS，待其引爆后重新束缚弱点并往横向移动来躲开光柱攻击，此时锁链槽应该接近蓄满的状态，等光柱停止后再稍微蓄力然后牵引。

将 BOSS 击败后会根据亲密度的高低进入不同的分支，笔者在这里卖个关子将结局的部分留给玩家去攻克。最后祝各位早日达成完美的 S 结局。

# 3DS八月起降价1万日元 任天堂陷入苦战！



文 星夜　美编 anubis

7月28日，任天堂官方网站上毫无征兆地突然出现一则令业界震惊的官方新闻稿：从8月11日起，3DS日本地区售价将从目前的2.5万日元巨幅下调至1.5万日元！随后任天堂的美国、欧洲、澳洲等各地分公司纷纷发表声明，宣布将于同日起大幅降低3DS售价，其中美国地区从249美元降价到169美元，澳大利亚为降价30%，欧洲地区的3DS采用开放售价，据英国零售商透露，英国的3DS降价幅度大约为30%。以欧美地区的上市时间为准，3DS上市不到5个月即大幅降价3成以上，时间之短、幅度之大，为游戏史上罕见。

**新价格实施时间：2011年8月11日**

| 日本 | 美国 |
| --- | --- |
| 原价格：2.5万日元 | 原价格：249美元 |
| 新价格：1.5万日元 | 新价格：169美元 |

任天堂在新闻稿中表示，本次3DS突然大降价，是为了备战年末黄金商战。届时3DS除了有诱人的价格外，还有多款大作上市。《超级马里奥3DS》正式定名为《超级马里奥3D大陆》(Super Mario 3D Land)，将于11月发售；《马里奥赛车3DS》定名为《马里奥赛车7》(Mario Kart 7)，将于12月发售。

考虑到不少消费者刚购买3DS没多久，任天堂表示将从9月1日开始，通过Nintendo eShop下载服务为这些消费者提供10款FC游戏和10款GBA游戏。可选FC游戏包括《超级马里奥兄弟》、《雪人兄弟》、《塞尔达传说》等，GBA游戏包括《超级马里奥Advance3》、《马里奥赛车Advance》、《瓦里奥制造》等。

## 任天堂出现巨额亏损

在3DS降价声明公布同日，任天堂公布了4月1日至6月30日的第一财季财报。该季度，任天堂经营收入为2400亿日元、运营亏损500亿日元、净亏损350亿日元，而之前的预测值为营收3600亿日元、运营利润200亿日元、净利润180亿日元。任天堂表示，亏损的主要原因是日元持续升值、3DS的广告费以及Wii U的研发投入。由于业绩未达预期，加上3DS的大幅降价。任天堂将本财年的销售收入预期从1.1万亿日元下调到9000亿日元，运营利润从1750亿日元下调到350亿日元，净利润从1100亿日元下调到200亿日元。

任天堂同时大幅下调了软硬件销量预期，预计本财年内NDS销量为900万台(下调200万)，Wii为1200万台(下调100万)，3DS目标保持不变，为1600万台。软件方面，预测3DS的软件销量将会提高，从6200万套的目标提升到7000万套。NDS软件则是从6700万下调到6200万。Wii从1.2亿下调到1.1亿。

另外，任天堂还发布了第一财季的3DS销量数字：整个季度，3DS的全球总出货量只有71万台，软件出货量为453万套。目前3DS的累计出货量为432万台，其中日本127万，北美143万，欧洲163万，软件总销量为1396万套，其中日本321万，北美578万，欧洲497万。

## 业界反响：任天堂股价暴跌

3DS的降价声明是在7月28日下午突然公布的，当天股市即将收盘，还没来得及反应。第二天刚开盘，在大阪证券交易所挂牌的任天堂股票瞬间跳水，成交量激增，出现恐慌性抛盘现象，短短数个小时内跌幅达到21%，跌到停盘。午后重新开盘时，任天堂股价逐步回升，当日收盘时总跌幅为12%。这仍然是任天堂历史上罕见的单日股价跌幅。作为任天堂最大个人股东的前社长山内溥，当日财富蒸发了3亿美元。不少分析家认为，任天堂的业绩疲软之势将会持续，其股价还将进一步下跌，很可能会跌破1万日元，创造历史新低。

由于任天堂出现了史上罕见的亏损与减收，投资者们遭受巨大损失，曾被视为管理界天才的岩田聪遭到指责。对此，岩田聪表示将会削减高层工资以节省开支。岩田聪本人以身作则，将降薪50%，其他代表董事的工资也将降低30%，普通管理人员降薪20%。根据此前任天堂公布的数据，岩田聪的年薪大约为200万美元，作为一家巨型上市公司的CEO，这样的薪资水平确实不高。降薪之后，他的年薪可能不到百万美元。

◀日本各主要报纸对3DS失速、任天堂陷入苦战的报道。

# 绝处逢生还是回光返照?

## ——浅析 3DS 降价风波

文 八重樱

7 月 28 日，任天堂正式宣布 3DS 的售价从 8 月 11 日起由原来的 25000 日元降价到 15000 日元，降价幅度高达 40%，同一日，3DS 的美国官网也公布了降价 80 美金的消息。这款以裸眼 3D 为卖点、赌上了任天堂掌机霸者地位的产品，从 2 月 26 日发售到第一次降价只经过了短短 166 天，而在此之前的所有主机基本都会把首次降价时间控制在 3 个季度左右，3DS 不但“成功”刷新了这一下限，而且 40% 的降价幅度对于一款刚刚上市不到半年的新主机而言更是前无古人。

对此，任天堂给出的解释是“因为与发售前所预期的情况大为不同，导致 3DS 未能广泛普及，很多玩家还无法享受到 3DS 的乐趣。尽管降价后是亏本出售，但考虑到今后硬件的发展，这么做还是值得的。”言下之意，是将 3DS 低迷的销售量归咎于东日本大地震的影响。的确，原本任天堂是预计在发售后的首月内日本本土售出 150 万台，但由于 3 月 11 日大地震的影响，不少 3DS 游戏因故不得不延后发售，玩家的购买力自然也随之大幅衰减，没有软体护航的 3DS 刚刚上市就遭遇到滑铁卢。然而天灾结束已有数月，并未在地震中遭受到重创的日本游戏界也很快振兴起来，反观 3DS 的销量依旧不容乐观，日本每周销量基本与 PSP 互有胜负，在欧美甚至还干不过 NDS，显然这一现状是无法归咎于天灾身上的。

掌机游戏市场在智能手机的广泛普及后遭受到了前所未有的重创，在几十美金与几美金的悬殊价格对比面前，更多玩家情愿选择后者。逼急了的任天堂迫于想靠着一些新创意拉住玩家的心，只是它选择了目前技术尚未成熟的裸眼 3D 反倒是把自己逼入绝境。3DS 发售后听到最多的负面新闻就是玩家对裸眼 3D 如何如何的不适、视力有所下降等，这对于一个将学生作为主流购买群体的掌机来说是相当致命的，即便是不晕 3D 的玩家也大多会选择关掉 3D 模式进行游戏，裸眼 3D 的卖点其实已是名存实亡。另一方面，当裸眼 3D 的光环不再耀眼夺目，玩家们自然会将目光聚焦于售价 249 美金、但技术实力显然更胜一筹的 PSV 身上。如果继续维持现状到年底商战，3DS 绝对会输得血本无归。老任终于认识到了自己这次是刨了坑把自己给埋了，如果再不搬出重磅级杀手锏，怕就是要回天乏术，在所有最能激发玩家购买欲望的战略中惟有降价是最立竿见影的，于是便出现了本文开篇的那一幕。

宣布降价的同时，老任还不忘打一打苦情牌——我可是亏本在卖啊，这都是为了玩家们啊！只不过早有业内人士核算出 3DS 的成本不过 103 美元，换算成人民币也才不到 700 块，而降价之后 3DS 也要将近 1100 人民币 ( 按美版售价核算 )。“亏本出售”的噱头连普通玩家都骗不了，任天堂的股东们自然也不会买账。次日，任天堂的股票就开始出现恐慌性抛售，一度跌至 11000 日元，其后虽有小幅上涨，但又再度走低，截止到编辑撰稿时为止维持

在 11800 日元左右浮动。然而任天堂所要担心的损失，并不仅仅是可供统计的资本，更多是数百万已经购买了 3DS 的玩家们的信任，这是难以化为数值去衡量计算的。放在早些年，岩田聪能够理直气壮地对媒体说出“用降价的方式唤起消费者购买欲在现今是行不通的”、“原本就拥有同等的价值，为何先买的人要承受更多的费用”，没想到三年后这几句话狠狠抽了岩田聪和任天堂几个耳光。虽然有人会说，早买早享受，但要知道很多玩家都是在《深渊传说》、《塞尔达传说 时之笛 3D》、《生化危机 佣兵 3D》发售后才下决心购买 3DS，主机入手尚不足 2 个月就得知要降价 1 万日元，再心胸大度恐怕也难以接受这一现实。而且信任危机的影响则是颇为深远的，今后任天堂再有新主机发售时 ( 比如 Wii U )，恐怕更多的玩家都会抱着“等一等价格会更低”的心态持观望态度，届时首发销量势必会更为惨淡，那时候的老任是否会后悔今日为重振雄风而饮鸩止渴呢?

自觉理亏的任天堂自然也想对已购买 3DS 的玩家做出补偿，8 月 10 日前 3DS 用户可登陆 e-shop，参加“3DS 特使企划”，从 9 月 1 日起陆续就能免费下载 10 款 GBA 游戏和 10 款 FC 游戏。在免费下载名单上出现最多的自然还是《马里奥》的身影，其他目前已公布的名单也基本都是老任自家的游戏。从一个玩家的角度来说，任天堂的补偿措施算不上是给力之举，这年头会因为白得 20 个上世纪马赛克游戏而觉得占了多大便宜的玩家早已是稀有物种了，现金损失已经造成，并不是几个下载游戏就能补救得回来的，但恐怕这也是老任所能做到的极限了。玩家的信任，真的伤不起，但愿老任真的能记住这惨痛的一课。

▲7月27日-8月2日任天堂股价走势。

当《愤怒的小鸟》、《水果忍者》进入绝大多数手机用户的生活，就已经注定了 3DS 不可能重复 NDS 当年的辉煌。乐观点儿来看的话，至少在不久的将来，《超级马里奥 3DS》、《马里奥赛车 3DS》、《纸片马里奥 3DS》等招牌大作陆续推出能让降价后的 3DS 撑过年底商战，令玩家重新对其燃起兴趣。另一方面，这次大幅降价或许意味着 3DS 即将有新版本推出，尚未购买 3DS 的玩家还有很大的选择空间。然而，单纯靠软体和降价来带动主机销量毕竟不是长久之计，索尼的试金石 PSP go 已经基本断气，3DS 的前途同样布满荆棘，PSV 虽有着惊人性能，但也只有核心玩家才会在乎这些，大多数普通玩家关心的只有游戏好不好玩、价格便不便宜，而已。老任的对手不仅仅是索尼，智能手机为传统掌机游戏领域带来的冲击更为巨大。在面对如此强力的竞争对手时，以创意著称于世的任天堂的战斗力还能有几分呢?

# 泡沫破灭时

文 Lancer

**这个充满极端天气的反常夏季，世界的每个角落充斥着狂躁与不安。富裕的欧洲诸国深陷债务危机，与世无争的挪威发生恐怖大屠杀，美国政府的债务危机更像是一把悬在世界经济头上的利剑，若稍有偏差，极有可能产生连锁反应，引发世界经济二次探底，2012 未到，可能就会有一场让无数人倾家荡产的金融风暴先行而至。**

**百年一遇的 2008 金融危机，对世界经济造成的影响远未痊愈。世界各国通过前所未有的经济刺激政策换来了这两年的虚假回暖，美国与欧洲各国政府因此债台高筑。财政富裕的中国，在过度的经济刺激中导致大量资金流向房地产，银根缩紧后，大量中小企业陷入破产困境……一个泡沫破灭的同时，另一个泡沫被越吹越大，而且似乎已经到了将要破灭之时。年过八旬的索罗斯，最近突然消失，阴谋论者普遍认为这只金融巨鳄正在酝酿临终前的最后一次狙击行动，并成为压倒世界经济的最后一根稻草。**

**是否会有第二次金融风暴？我们这些底层草民无法预测，但实体经济的虚假繁荣在各行各业都普遍存在。与游戏行业息息相关的消费电子业表面风光，实际上大部分利润被苹果等新势力攫走，传统家电商处境艰难。连年亏损的绝不止索尼，上财季松下的亏损是索尼的两倍，逾 300 亿日元。电视机等传统家电产品正深陷困境。有人将此归咎于欧美消费者的消费信心指数低迷，但智能手机与平板电脑的持续热卖表明市场一直存在，只不过消费者需要的是真正的创新产品，而非固守传统或误入歧途的所谓创新……当前游戏产业的困境便在于此。**

▲下载量过亿的《愤怒的小鸟》也许是新一轮休闲游戏泡沫的标志。

## 黄粱梦醒

5 年前，笔者曾于 E3 后在 UCG 发表一篇评论，题为《游戏末世论》，当时就对 NDS 超过 4000 日元的休闲游戏能否长期维持表示怀疑，并对业界在画面进化之路上越走越远、以致成本飙升的现状感到担忧。如今休闲游戏仍然流行，但其价值已被打回原形——智能手机上 1 美元的软件才是这些游戏的真实价值。另一方面，核心向游戏对画面进化的不懈追求也不断暴露出负面影响。因制作规模扩大，成本急升，游戏产业的经营风险大大提高。日本游戏业陷入整体性危机，欧美厂商虽然技术突飞猛进，但盈利状况却不甚理想。EA 最高财年亏损额超过 10 亿美元，对业界走向把握精准的育碧，上财年也亏损了 5200 万欧元；拥有众多大人气系列的 Take-Two 连续多年亏损，直到上财年才借助一款《荒野大救赎》扭亏为盈；而混得最滋润的 Activision Blizzard，如果不是靠《魔兽世界》，单凭《COD》可能也无法填平其他游戏的大面积亏损。高清时代孕育了不少精品大作，只可惜销量并未与成本等比增长，亏本游戏的比例却在不断增加。游戏产业的利润率已被大大摊薄。

如果将社交网络、智能手机等平台全部算上，游戏产业的规模从未萎缩，游戏人口确实在不断增加。可惜其中大部分收益并未流向我们的传统游戏业。2008 年，传统意义上的全球游戏产业规模达到顶点，之后持续萎缩。而这几年正是社交游戏与智能手机游戏的黄金发展期，Zynga、Rovio、PopCap 等休闲游戏厂商成为超新星，Zynga 凭借在 Facebook 的几款简单无比的社交游戏一跃成为全球市值最高的游戏发行商，市值预计将超过 EA 与 AB 的总合；Rovio 仅凭《愤怒的小鸟》就喊出“争当数字时代迪士尼”的口号；《植物大战僵尸》的 PopCap 被 EA 以超过 10 亿美元收购……这些休闲游戏厂商的崛起，事实上正是以任天堂的陨落为代价。从 2008 年营收逼近 2 万亿日元，到如今年营收不到 1 万亿日元，这蒸发掉的 1 万亿日元收入几乎就是这游戏产业规模的萎缩额度。而这些消费力实际上并未消失，只是转到了智能手机游戏，薄利多销的新经营模式蚂蚁啃大象般吞噬了半个任天堂。岩田聪曾说任天堂要不断扩大游戏人口，NDS 的目标是实现人手一台。这话说完没多久，智能手机开始呈现欲全民普及的趋势，年销量增长率超过 70%，去年销量逼近 3 亿部。这几年内，智能手机的销量都将呈现加速增长的态势。性能远超 NDS 的智能手机几乎实现了 NDS 的全部游戏创意，低门槛的准入制度、低廉的软件价格，使智能手机的优秀游戏创意泛滥。无论任天堂的游戏开发人员创意实力有多强，也敌不过智能手机上数以万计的开发者。游戏是智能手机最重要的应用之一，每天有数亿人用智能手机玩游戏，其中绝大部分并非玩家，他们只需要闲暇时玩几分钟的简单廉价的手机游戏，他们不会再为《脑白金》而买一台几百美元的掌机，然后再花数十美元买游戏。

智能手机的崛起埋葬了 NDS 人手一台的野心，任天堂的游戏人口扩张计划被一个迅速膨胀中的新帝国阻断。三年前岩田聪就意识到苹果可能会成为任天堂最大的威胁，于是 NDS 的休闲游戏推进计划突然降温。2009 年后，除了在日本大获成功的《朋友聚集》外，NDS 的休闲游戏在开发与宣传上都进入休眠期。于此同时，任天堂开始研发能带来全新体验的新掌机，希望以智能手机无法实现的游戏体验创造休闲游戏新潮流，让已经拥有智能手机的非玩家也产生尝试欲望。

创新是最大的风险，若成功则鸡犬升天，若误入歧途，也有可能万劫不复。任天堂研发 3DS 时，3D 技术被电视机行业公认为显示器技术的未来必然方向。而当 3DS 发售时，刚刚袅袅升起的 3D 开始徐徐下坠。2010 年被称为“3D 元年”，按理 2011 年将会是 3D 电视加速发展之时。然而 3D 电视的销售速度远远低于业界预期，这是今年电视机行业整体萎靡的重要原因之一。任天堂原本希望更神奇的裸眼 3D 能够像当年 NDS 的双屏设计创新一样，让好奇的消费者们趋之若鹜。然而 3D 晕眩的顽疾再次成为任天堂的噩梦，事实证明消费者更青睐 iPhone 那种图像精致、色彩艳丽的视网膜显示屏，而非易于头晕的裸眼 3D。最近任天堂在欧洲投放的最新一批 3DS 电视广告干脆对其裸眼 3D 功能只字不提，岩田聪也在近日的记者招待会中表示“今后将着重向公众介绍 3DS 拥有可关闭 3D 功能的调节钮”——原本的最大卖点竟被当做设计瑕疵般避之唯恐不及，3DS 的创新失败已是无可争议的事实。

错误的创新加上错误的时间，酿成了任天堂今日之祸。3DS 并未与 NDS 和 Wii 一样选择圣诞商季，

而是急匆匆地在春季上市。发售之后立刻就是夏季的游戏业传统淡季，使其销量下跌情况更加恶化。任天堂本以为可趁淡季时，对手商业部署较为薄弱，市场上缺乏热点，此时新主机趁虚而入，可获得整个市场的追捧，就像当年同样在春末上市的GBA，以及夏季于北美上市的NDSL。任天堂似乎忘记了，3DS的竞争对象是以iPhone为首的智能手机新势力。这个夏季游戏市场在冷却，智能手机却是热度空前。上季度iPhone销量高达2034万，同比增长142%。3DS在休闲市场上没讨到半点便宜，核心玩家则因其性能不足、优质软件供应乏力而冷眼观望。如果任天堂将3DS发售日定在年末商战期间，处境可能会完全不同。任天堂的主机向来是家长买来送给孩子的热门圣诞礼物，虽然iOS系正取代任天堂系成为孩子们最欢迎的礼物，但价格优势以及更适合低龄少儿的游戏，可能会让许多家长依旧选择任天堂。社会现象一旦形成，接下来的商业推广正是任天堂的拿手好戏。

## 转攻为守

世上没有后悔药，3DS的失速已是既成事实，再造暴利神话的幻想已成泡影。在其一季度财报发布日即将到来时，任天堂毅然决定釜底抽薪，以3DS的巨幅降价彻底转变经营策略。进取型的A计划失败，保守型的B计划开始启动。

任天堂的困境不仅表现在休闲市场。几年来，任天堂在休闲游戏的云端上飞得太远，与核心玩家产生了距离感。几年前NDS炼脑游戏泛滥时，有多少“任饭”变为“任黑”？又有多少玩家因为这两年NDS和Wii的游戏荒而对任天堂大失所望？维持主机的软件供应是第一方的职责，十年前世嘉退出主机市场，仍为DC保持了一年的大作供应；X360在日本奄奄一息，同样大作不断。而NDS与Wii尚未更新换代，就早早地进入软件干涸期。3DS公布时，任天堂表明了对核心玩家的“赎罪”姿态，首批公布的核心向游戏阵容牛气冲天，初期公布的游戏画面宛如CG。到3DS发售后，人们才发现任天堂的吹牛功夫也不比索尼差。3DS的实际性能与初期公布的效果图差距明显，大批游戏发售计划未兑现，第三方3DS新作终止开发的消息不绝于耳……即便如此，仍然有三四百万的忠诚任饭毅然支持3DS。现在这些无条件支持任天堂的可爱玩家们再次受到伤害，40%的降价消息来得猝不及防，刚刚购入3DS的玩家们只有吞苦水的份。不少零售商也大受打击，虽然任天堂为零售渠道的现有存货提供了差价补偿，但零售商的中古业务受到沉重打击，此前高价回收的二手3DS只能折价甩卖。

任天堂转换商业策略的举措无可指责，但对3DS先期购入者的补偿措施实在缺乏诚意。用20款FC/GBA下载游戏为补偿的行为被不少玩家形容为“打发叫花子”。9年前，欧版Xbox仅上市一个多月即降价30%，微软提供了两款零售版大作与一支手柄作为补偿，相比之下任天堂的零成本补偿内容确实太过小气。岩田聪说，因为前几年在NDS和Wii身上积累了大量资本，任天堂完全有能力在3DS大幅降价的同时维持高昂的广告开支与Wii U的研发投入。据估计，任天堂目前手上仍有超过百亿美元的现金。如此雄厚的资本，却不愿为其忠实支持者们多补偿一分钱，莫非是认为忠实拥趸们多花钱乃天经地义？

■《马里奥赛车7》是今年圣诞商季3DS改变命运的关键。

目前，任天堂在核心玩家中的支持率已跌至历史低谷，前方又有苹果拦截任天堂的休闲游戏计划，为今之计，任天堂可以利用的只有其传统强势的低龄市场。1.5万日元/170美元的价格使其成为极为理想的圣诞礼物，任天堂还将推出《新·光之神话》、《马里奥赛车7》、《超级那里奥3D大陆》等少儿杀手锏。今年假期3DS的大复辟将异常凶猛，成为圣诞期间最畅销游戏机的可能性颇高。与当年PS3不同的是，3DS大降价之后可能仍有微利，有雄厚资金储备的任天堂也不像索尼那样力不从心。它可以投入比NDS时代更高的广告预算，聘请更多巨星手拿3DS微笑着引诱普罗大众，还可以用更多资本勾引贫穷的第三方们为3DS开发大作。即使裸眼3D的创新走错了道路，任天堂也有机会用金钱为它铺出一条出路。这是数十年来，任天堂遭遇多次深刻危机却总是化险为夷的秘诀。从山内溥时代，到岩田聪时代，任天堂一直坚持稳健经营的原则，在盈利时期从不轻易扩张，宁愿将钱积存于银行以备不时只需。至今任天堂全球员工总数仅4700余人，其中游戏开发人员数量不到千人。

岩田聪与山内溥知道，每一次创新都伴随着巨大的风险，成功之时的大扩张会带来新的商业机会，也有可能使其在创新失败之时，因身躯过于臃肿而无法从泥潭挣脱。目前游戏产业需要的是更深刻的改革，需要颠覆玩家想象力的崭新游戏体验，需要智能手机等竞争对手无法取代的娱乐感受，以及便利性与良好的用户体验。当前游戏业面临的困境，与平板电脑冲击下风雨飘摇的笔记本电脑行业一样，是思维定势的恶果。几十年来，笔记本电脑只在运算能力上不断提升，与用户体验相关的外观、功能、散热、用户界面、电池续航时间等方面不思进取，以至于以全新思维开发的平板电脑上市后，迅速以其实用便利性对笔记本电脑市场造成剧烈冲击。游戏机几十年来也固守性能进化之路，任天堂的操作革命为业界带来了新思维，可惜在面临换代之时，任天堂也没能摆脱创新的惰性。3DS与Wii U都只是在前一代主机基础上的功能增补，而在这个靠创意吃饭的行业里，我们需要彻底摆脱过去的思维定势。在真正的革命性主机问世之前，游戏产业的萎缩噩梦恐怕还要经历一段漫长的时期。

# 游戏情报站

NEWS
GAME SPOTTING
CRITICISM
INTERVIEW

GAME NEWS STATION

栏目主持：星夜

新闻资讯 游戏情报站

## DIGEST 本期大事记

**07.23** Impluse Technology 起诉微软 Kinect 软硬件技术侵权。

**07.25** SCEJ 开始为日本 NTT DoCoMo 的手机网络服务提供下载游戏。

**07.26** 有消息指索尼可能会在德国科隆的 GamesCom 展会期间公布超薄版 PS Three。

**07.28** 任天堂突然宣布 3DS 将从 8 月 11 日开始降价 1 万日元，紧接着美国、欧洲、澳大利亚等地陆续发表降价声明，引发业界强烈震撼。

**07.29** 3DS 上市不到半年即大幅降价 4 成的消息引发投资者不安，任天堂股票遭恐慌性抛售，当日一度跌停，最终以下跌 12% 收盘。

**07.29** 《格兰蒂亚》之父宫路武因病逝世，享年 45 岁。

**08.02** SCE 宣布收购《无名英雄》开发商 Sucker Punch Productions。

**08.03** CESA 宣布 SCE 全球工作室总裁吉田修平将于今年 TGS 发表基调演讲 “PlayStation Vita 的全貌”。

## PSV可实现Wii U功能，CPU产自三星

PSV CPU采用三星45纳米工艺技术，可用于操控PS3游戏

日本消费电子行业近年来受到了韩国的强力冲击，本来在技术上领先于世界的日本电子厂商们纷纷向韩国寻求技术援助。作为索尼最大竞争对手之一的三星，不仅为 Bravia 电视提供了核心技术，而且 PSV 的核心技术可能也是来自三星。据日本《半导体工业新闻》报道，PSV 的主处理器将使用三星的 45 纳米工艺技术生产。

之前有一些可靠消息渠道的传闻说，索尼为了节约成本而将 PSV 的内存从 512MB 降低到 256MB，不过最近 SCE 日本总部的匿名人士表示并无此事，但是对于 PSV 的内存究竟有多大，目前还没有一个确切的说法。SCE 全球工作室总裁吉田修平对此事的回应是：“不要相信网上的任何传闻。”

另外 SCE 欧洲分公司研发部经理 Phil Rogers 还透露，索尼正在研究将 PSV 当做 PS3 的手柄，利用其触摸屏、动作感应等功能进行 PS3 游戏的操作，实现类似于 Wii U 的游戏玩法。而且相关研究已经取得成果，Rogers 演示了《Wipeout》和《Hustle Kings》的 PSV/PS3 互动操作。

对于 PSV 的游戏开发环境，SCEA 开发商服务部的 Kish Hirani 说：“过去我们的硬件总是由位于日本某个碉堡里的研发团队设计，而从 2008 年开始，听取了大批第一方和第三方工作室的意见之后，所有人都要求有双摇杆，我们的全球工作室还开发了大量工具与素材系统。这是一个为游戏制作者而设计与开发的平台，是由开发者设计，为开发者而设计的主机。”据称 PSV 的游戏开发工具在功能与便利性方面是 PS 系列主机历史上罕见的，而且很多都是免费提供给第三方，SCEE 研发部高级工程师 Neil Brown 表示索尼从未在主机发售之前就提供如此成熟的工具。

## X360年收入增长近半，创历史新高

微软发布上财季及财年报告，新财年研发投入激增

微软最近发布了 4 月 1 日～6 月 30 日的季度财报，该季度，游戏业务所在的娱乐设备部实现净利润 3200 万美元，销售额 14.9 亿美元，同比增长 30%。而微软集团的销售收入达到了同期创纪录的 173.7 亿美元。

微软表示，当前生产、营销与发行的成本都在提高，不过娱乐设备部仍然能有 3200 万美元的利润，这主要归功于 X360 软硬件的畅销。上个财年，娱乐设备部销售收入大幅提高了 45%。净利润更是从 6.18 亿美元提高到 13.2 亿美元。X360 业务的全年销售收入提高了 27 亿美元，增幅达到 48%，X360 主机销量的提升与 Kinect 的热销是主要原因，Xbox LIVE 的收入也大幅提高。上财季 X360 出货 170 万台，同比提高 20 万。上财年 X360 总出货量为 1370 万台，而之前一个财年是 1030 万台。

至于 7 月 1 日开始的新财年，微软表示娱乐设备部的研发投入将会提高 1.19 亿美元，增幅达 12%。这主要是因为近期大幅扩招，薪水开支提高了许多。至于是否与研发新主机有关，微软并无官方声明。另外营销推广的预算也提高了 9000 万美元，表明下半年 X360 将会有大规模的宣传活动。

## 日本上半年市场占有率排名

日本 Enterbrain 最近发布了上半年日本游戏市场的相关统计报告，其中包括日本游戏发行商的市场占有率。令人意外的是，高居榜首的不再是任天堂，而是 NBGI。原因是任天堂的软件销售收入同比大跌 41.5%。不过下跌更厉害的是 Square Enix，同比销售额跌幅达到 60%。而 Level-5 的销售额则是同比提高了 3 倍，一举跻身第 8 名，超越了 SCE。上半年日本游戏发行商市场占有率排名如下：NBGI（16.7%）、任天堂（15.5%）、Square Enix（8.2%）、Capcom（7.9%）、Koei Tecmo（7.1%），其余分别为 Konami、SEGA、Level-5、SCE 和 Spike。

## 《战地3》预售速度超《COD BO》

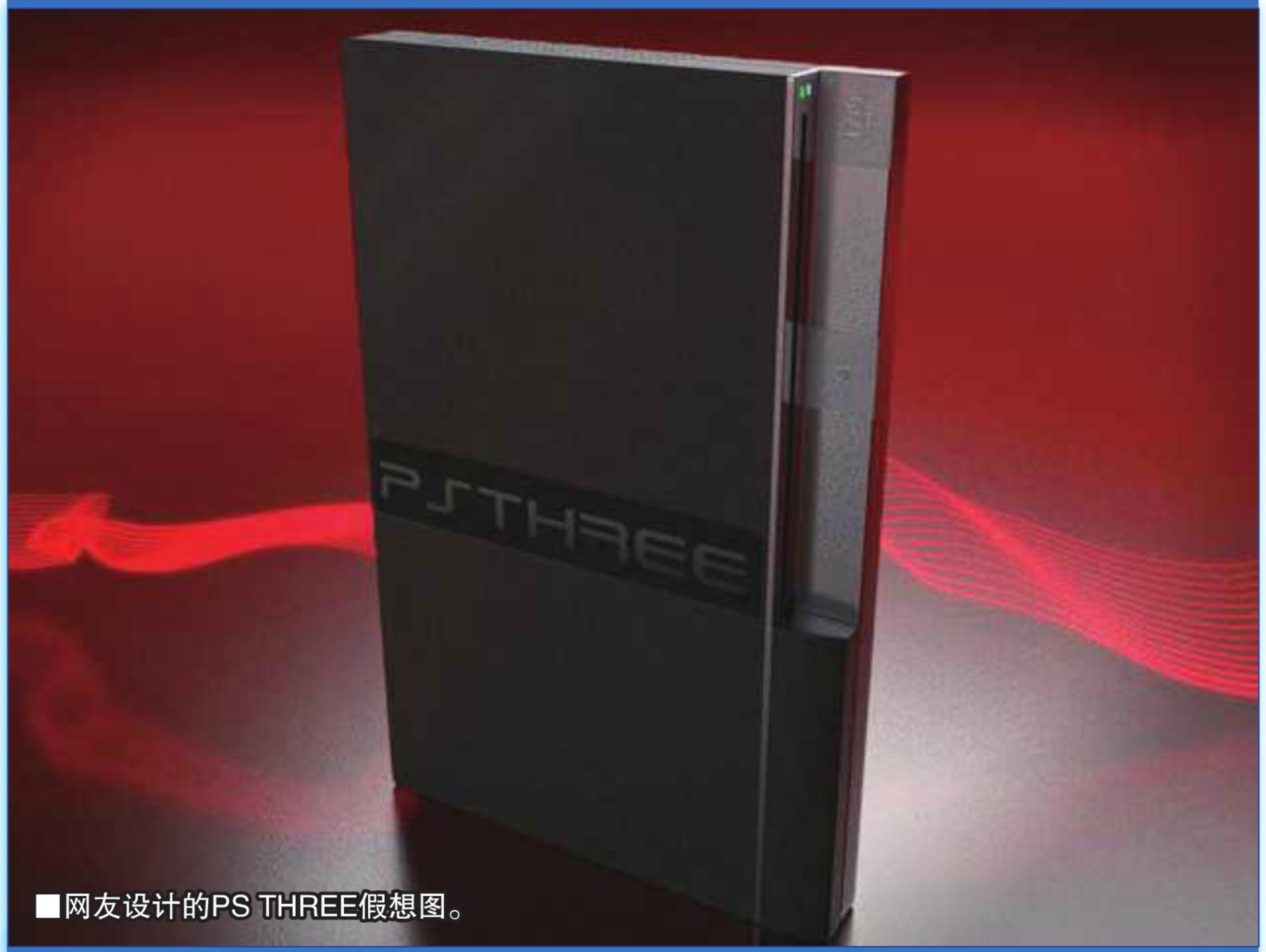
EA 曾表示《战地 3》的目标是击败 Activision 的“《COD》系列”。在声势上，本作目前已经与《COD MW3》旗鼓相当，而最近分析机构 Cowen & Company 的分析家从零售商那里得到的信息表明，本作的预售速度与去年的《COD BO》相比“基本相当”。不过最终《战地 3》的销量可能还是会低于《MW3》，此前 Activision 曾表示《MW3》的预售速度“遥遥领先于《BO》”。当然，预售速度并不能代表最终销量。Cowen & Company 预测《战地 3》上市第一年的销量应该是 800 ～ 1100 万套，大约为《MW3》的一半。

## PS3《铁拳TT2序章》亮相

NBGI 将于年内在 PS3 上推出《铁拳 混合装》（Tekken Hybrid），其中收录 CG 电影版《铁拳 血之复仇 3D》以及《铁拳 TT》的高清重制版。近日 NBGI 确认，这款套装中还将包含《铁拳 TT2 序章》，相当于确认了这款街机游戏将会推出 PS3 版。

《铁拳 TT2 序章》将会有 4 名角色可选，分别是恶魔一八、凌晓雨、阿莉莎和一位未公布的角色，每位角色都有两套服装，一套来自街机版，另一套是本作的原创服装。

## 新款超薄版PS3即将公布？




■网友设计的PS THREE假想图。

### 德国科隆GamesCom有望展出新款小型化PS3

7 月初，有消息指台湾外包生产商正准备生产“PS4”，该主机将强调动作感应功能，计划 2012 年上市，而且在 2012 年底之前出货 2000 万台。这与其他可靠渠道的消息严重不符，一般认为 PS4 至少 2014 年之后才会上市，而且第一年就卖 2000 万的目标也有些夸张。而最近有消息称，所谓的“PS4”其实是“PS Three”——也就是真正的超薄版 PS3。此前虽然索尼推出了薄版 PS3，但无论是体积还是重量都不小，比当年的 PS One 和超薄 PS2 大得太多。随着工艺技术的进一步改进，用更精密的工艺生产更小的 PS3，有利于缩减成本并吸引更多消费者。据称超薄版 PS3 可能会在 8 月 17 日开始的德国科隆 GamesCom 游戏展期间公布。

## 上季度PS系主机获全面胜利

### PS3/PSP居上季度主机出货量排名前两位

索尼、微软、任天堂最近陆续发布了上季度的财报，结果表明，多年来一直遥遥领先的任天堂在这个季度里跌到了谷底，不仅 3DS 出货量在所有主机中垫底，NDS 和 Wii 分别包揽了倒数第二和倒数第三的位置。而 PS 系主机难得地包揽了前两名，PS3 与 PSP 以同样 180 万台的出货量并列第一。不过值得一提的是，上季度是业界的传统淡季，所以三大厂商的主机销量都不高。而且出货量只是硬件商发货到软件商的批发数量，并不代表实际销量。实际上 PS3 上季度出货量比去年同期也降低了 60 万台，而 PSP 倒是大幅增长了一半，成为两年来非假期期间最畅销的一个季度。同期 PS3 软件销量从 2480 万套提高到 2610 万套，PSP 软件销量下跌到 660 万套。

至于整个索尼集团，上季度总营业额为 184.6 亿美元，同比降低 10%。该季度净亏损为 1.91 亿美元，去年同期为盈利 2.89 亿美元。其中消费电子部门受电视与电脑产品处境不佳的影响，收入大幅降低了 18%，营业额为 90.4 亿美元。索尼表示东日本大地震以及消费电子行业的整体萎靡是业绩下降的主要原因。

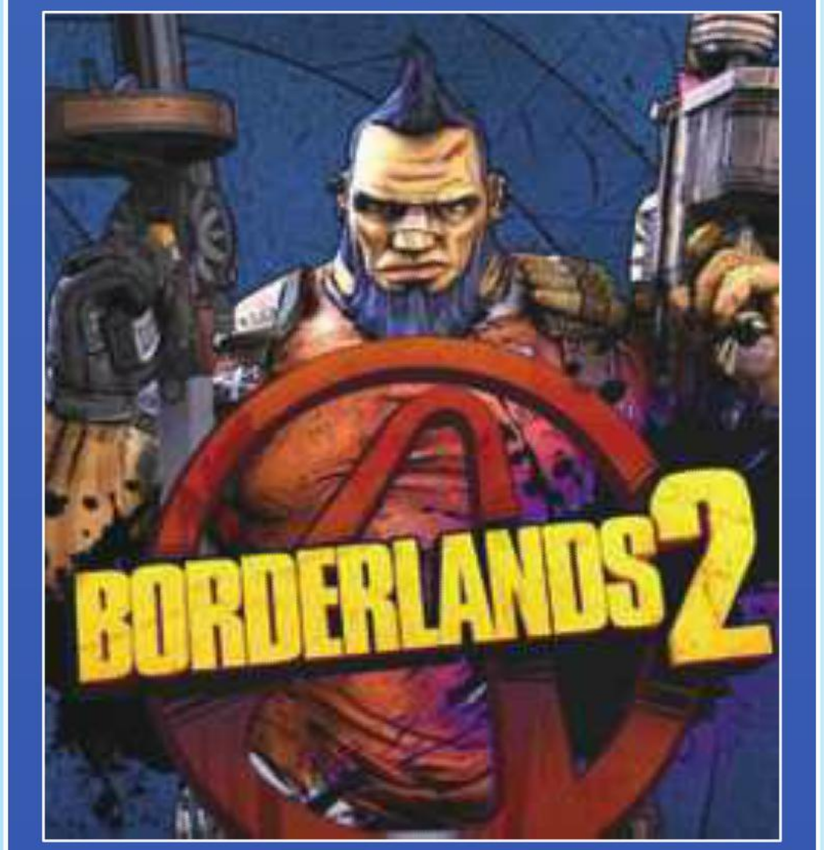
## INFO 新闻短波

### 《MW3》Wii 版确定

Activision 日前在财报说明会议期间确认，《COD MW3》的 X360 和 PS3 版在 11 月 8 日发售的同时，也会同步推出 Wii 版。

### 《边境之地 2》公布

2K Games 与 Gearbox 日前宣布 PS3/X360 的《边境之地 2》（Borderlands 2）已经在开发中，预定于 Take-Two 的下个财年之内发售，即 2012 年 4 月到 2013 年 3 月之间。本作的详情可能会在德国科隆 GamesCom 游戏展期间公布。




### Kinect 遭侵权指控

一家叫做 Impluse Technology 的公司最近就 Kinect 的软硬件技术专利起诉了微软及多家游戏公司，声称该产品侵犯了他们“多维空间中动作侦测的方法与系统”相关技术专利。Impluse 不仅要求赔偿，还要求微软在美国市场上停售 Kinect 的软硬件。

### PSV 跨游戏对话

SCE 欧洲分公司研发部经理 Phil Rogers 最近在欧洲的一个研讨会上表示，PSV 的“Party”功能可以实现最多 4 名好友间在玩游戏时的语音通信，而且可以实现跨游戏语音对话。

### CC2 制作《灵魂能力 V》

目前正在开发《阿修罗之怒》的 CyberConnect2 实力日益精进，最近该公司社长松山洋透露，他们正参与制作《灵魂能力 V》的剧情模式，目前正在做初期的情节串联图板。

### Wii 用户青睐在线点播

据市调机构尼尔森最近的一份调查报告，虽然 Wii 的在线游戏服务使用率最低，但是用 Wii 进行在线影视点播的用户比例却出奇的高。在 2011 年 3 月，尼尔森对 1.2 万人进行了在线调查，对各种电子产品的 Netflix 和 Hulu 影视点播服务使用率进行了调查，结果显示 Wii 用户最活跃，X360 垫底。

## INFO 新闻短波

### PSV 十月登陆英国?

最近英国影音产品租赁及零售店 Blockbuster 的一份内部产品名录流传到网上，其中写明 PSV 的英国上市时间是 10 月 28 日。按照过去传统，新主机一般都是最后才轮到欧洲上市，不少业界传闻指出今年 PSV 可能只会在日本上市，Blockbuster 的上市时间信息确实令人意外。

### 《格兰蒂亚》之父逝世

创造了《格兰蒂亚》等名作的 GameArts 开发部长宫路武于 7 月 29 日急逝，享年 45 岁。宫路武继创办 GameArts 之后，于 2000 年 7 月成立了 G-Mode，致力于开发手机社交游戏，公司运营状况良好，到 2004 年已实现 2300 万美元的年营收规模。

### 《时之笛 3D》破百万

任天堂宣布，3DS 的《塞尔达传说 时之笛 3D》发售两周后，全球出货量达到 108 万套。上财季，任天堂三大主机各有一款游戏突破百万销量，其中《马里奥赛车 Wii》为 122 万，NDS 的《口袋妖怪 黑・白》为 136 万。

### 《镜之边缘 2》强悍引擎

据《官方 PS 杂志》（OPM）报道，根据他们的内线消息，《镜之边缘 2》已经在开发中，并且使用了《战地 3》超强悍的“霜寒 2”引擎。

### SE 两款美式新作

Square Enix 美国分公司执行制作人 Dave Hoffman 近日透露，他们正在为美国市场开发两款未公布的新作，其中一款是大家可以想到的作品，另外一款将令人惊讶。

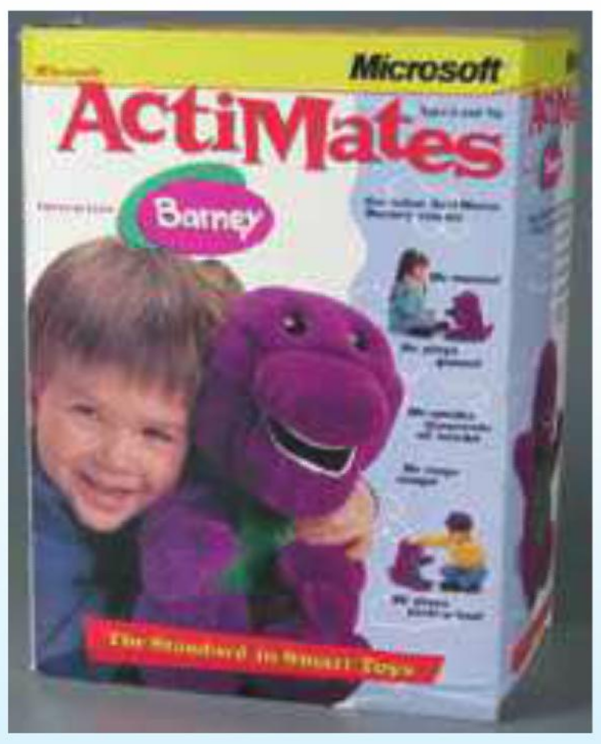
### SCE 收购 Sucker Punch

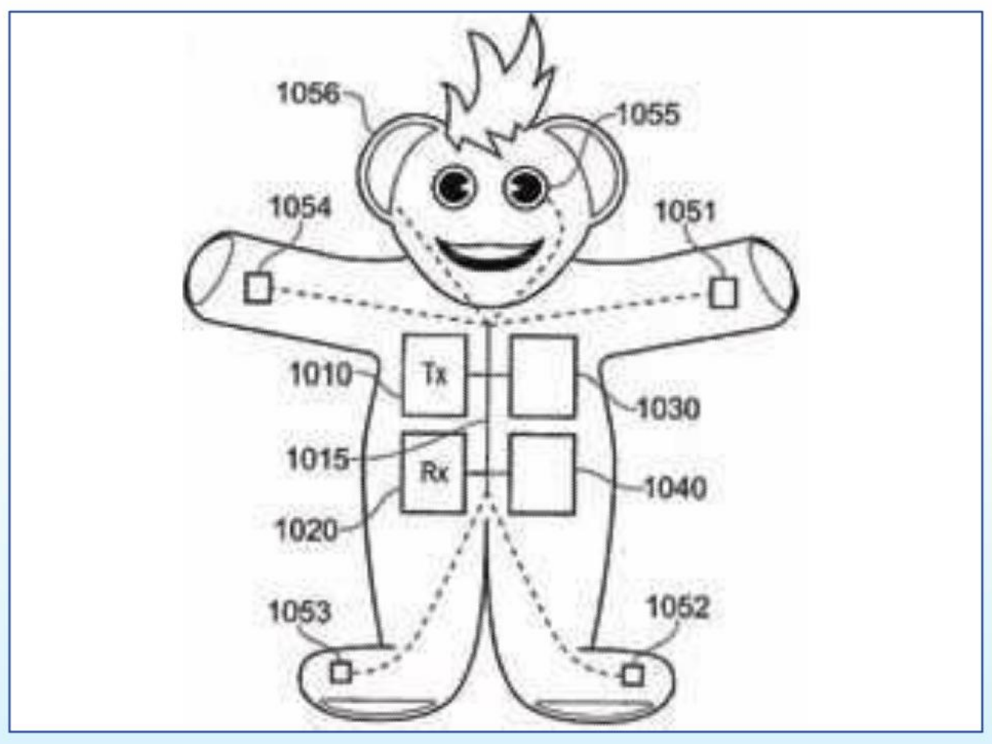
SCE 于 8 月 2 日宣布收购《无名英雄》及《狡狐大冒险》开发商 Sucker Punch Productions，它将成为 SCE 全球工作室旗下的第 16 个工作室。

### 《真实犯罪 龙头》复活

Square Enix 近日宣布，Activision 不久前放弃的香港背景《GTA》式动作游戏《真实犯罪 龙头》已经由其获得发行权。不过由于 Square Enix 并未获得“真实犯罪”的商标使用权，所以该作将会更名并修改部分内容后再上市。

## PS机器人秘密研发中?




**索尼旧专利展现独特机器人互动技术**

最近美国专利局的网络资料库中出现了一款索尼申请的奇特新专利资料——相当诡异的 PS 品牌互动玩具，或者说互动型机器人。这份专利是由 SCE 欧洲分公司在 2008 年提交的，其概念来自微软于 1997 年推出的玩具 ActiMate。根据设计方案，这种玩具表面上看只是个普通的布娃娃，其实内部有多媒体播放器、读卡器、无线接收器和处理器（可能使用 CELL 处理器），还有 USB 乃至网络接口，使其可以连接其他硬件装置，比如游戏手柄、PSP、EyeToy 摄像头等，或者也可以通过 WiFi 或蓝牙与 PS3 进行通信。这样在玩游戏或者播放影碟时，如果有支持此玩具的相关互动内容，它就会做出相应的动作。它不仅四肢可动，而且还能感应到人体的触摸，甚至还有一个小小的储液罐，用于在必要的时候释放液体（比如模仿流泪）。内置的处理器用于感应光线强度，有一定的图像分析感知能力，以及语音识别功能，然后会根据识别的结果进行简单的对话。

由于是一份三年前提交的专利，这款至今没有公布相应产品的 PS 机器人估计已经与无数的技术专利一样被淘汰。不过如果真有这么一款产品，可能会对低龄儿童有很大的吸引力。

## 参加“COD XP”免费获《MW3》限定版

**门票虽贵，却可免费拿游戏，另有百万美元奖品**

首届“Call of Duty XP”展会将于 9 月份在洛杉矶举办，此前 Activision 曾表示这个面向普通玩家召开的展会门票高达 150 美元。虽然门票很贵，但是对于核心玩家来说绝对超值——Activision 日前宣布，凡是参加此展会的玩家，都会免费得到一张《COD MW3》的“Hardened Edition”限定版游戏。

《COD MW3》的 Hardened 版零售价为 70 美元，其中包含哪些内容目前未确定。只要参加本次“COD XP”展会就会得到一张购货券，到 11 月游戏正式发售时，就可以凭券换游戏。此外在现场还会首播“Call of Duty Elite”网络服务的独家视频内容。以《MW》为主题的真人实拍电影短片系列“We Can Pretend”也将首次播出。参展观众还将率先参与到《MW3》的多人网战，获胜者还将获得诱人奖品。现场比赛的总奖品金额达到 100 万美元。

## LulzSec发言人被逮捕

在 PSN 被黑客攻陷后，罪魁祸首 LulzSec 黑客组织名声大噪，并声称组织进行了其后的多起大规模黑客袭击事件。最近该组织“发言人”已经被警方逮捕。伦敦警局日前宣布，他们在苏格兰北部的设得兰群岛逮捕了网名为“Topiary”的 19 岁男子，他将因多项网络犯罪行为而被指控，此外英格兰东部林肯郡的另外一名青年也被警方带走问话。

此前不久，LulzSec 在 50 天的高调黑客行动之后宣布解散，之后不久又出现了“AntiSec”组织，不少 LulzSec 成员和 Anonymous 的黑客加入了该组织的黑客活动。

## “DQ展”10月开张

Square Enix 日前宣布将为庆祝《勇者斗恶龙》诞生 25 周年而举办“勇者斗恶龙展”，地点是六本木群峰大楼森 Tower 52 楼“森艺术中心画廊”。这是画展性质的活动，从 10 月 8 日持续到 12 月 4 日，特别策划了“冒险角落”活动，参观者可以选择职业，手拿一本冒险者之书游览画廊，发现珍贵的设计原画，包括鸟山明的人设原稿、堀井雄二的策划原稿等。SE 还将开张特别版的“露伊达酒吧”。

**《凯瑟琳》的首发销量创造了 Atlus 20 年历史上的最高记录，超越了我们的最高期待。**

Atlus 美国市场部副总裁 Tim Pivnicny 表示《凯瑟琳》在美国发售后，市场反应强烈，已经创造了公司历史上的销量新纪录。

业界声音

**EA 永远不会逼迫我们每年推出一作，那样只会将品牌“稀释”，最终毁了该系列。**

《战地 3》制作人 Patrick Bach 日前表示，《战地》不会像《COD》那样每年出一款新作，不过他也不排除系列被分拆后轮流上市的可能。

业界声音

## 动漫角色大集结《英雄幻想曲》登场

收录十部经典动画名作角色，战斗系统模仿《女神侧身像》

NBGI日前宣布，将于PSP上推出一款集结十部经典动漫作品角色的RPG新作《英雄幻想曲》。本作目前完成度为60%，预定今年冬季发售，将由NBGI旗下的Banpresto发行。

本作收录的动漫作品角色来自《魔术师奥芬》、《青蛙军曹》、《魔法战士李维》、《R.O.D -READ OR DIE-》、《BLOOD+》、《分身战士》、《舞-HiME》、《黑之契约者》、《黑之契约者 流星之双子》、《秀逗魔导士 REVOLUTION》。值得一提的是，本作的战斗系统与《女神侧身像》颇为相似，采用回合制战斗，队伍四人分别对应△○□×四键，画面右上角有表示剩余行动点数的数字。

## 索尼TGS基调演讲PSV将曝猛料？

SCE全球工作室总裁吉田修平将发表以PSV为主题的TGS基调演讲

每年东京游戏展开展首日的业界巨头基调演讲都是展会最大的看点之一，过去索尼、微软乃至并未实际参加TGS的任天堂都曾利用基调演讲的机会公布了重磅新闻。最近TGS组委会CESA公布了今年的基调演讲安排情况。

在TGS首日（9月15日），将会举办“TGS论坛2011”和“亚洲游戏商务峰会”，其中包括基调演讲和各种专业研讨会。今年的基调演讲由三部分组成，首先是CESA会长和田洋一发表名为“游戏产业革命的本质”的基调演讲。按照往常的经验，该演讲应该跟开幕致辞差不多，不会有什么实质性内容。接着是这次演讲的重点——SCE全球工作室总裁吉田修平及该公司高级副总裁兼第二事业部长松本吉生的“PlayStation Vita的全貌”。此前SCE已经表示在TGS期间会有PSV的重磅内容公布，而且因为PSP在日本基础雄厚，日本市场必然是PSV的重镇，相信在这次基调演讲中将会有大量猛料。至于第三部分，是由Gree公司社长田中良和发表以“社交网络开辟的新游戏市场”为题的基调演讲。

## 挪威封杀FPS游戏

7月下旬的挪威大屠杀震惊了世界，凶手Anders Behring Breivik被搜出了1500页的日记，其中有不少对游戏的描述，包括利用《魔兽世界》进行恐怖袭击的策划演练，以及利用《COD MW2》进行虚拟射击训练。这些日记被曝光后，挪威当局立即要求零售商将目前在售的《COD》全系列作品全面撤下货架，其他FPS游戏也受到牵连，包括《反恐精英 Source》、《家园前线》、《狙击手 幽灵战士》等。不过并不是所有零售商都响应政府的要求，当地零售商Spaceworld表示，游戏与这起惨剧没有直接关联，该公司发言人说：“我们从没看到有任何研究表明是因为游戏而导致此类事件。”

**索尼非常慷慨地借给我们一些开发机，所以我一有机会就要把他们夸一遍。**

独立游戏开发商Rubicon Development常务董事Paul Johnson日前表示，索尼对待独立游戏制作者非常热心，会免费向他们提供游戏开发机，不过他也表示这些开发机只是借给他们的，用完之后还要归还。

业界声音

## SCEJ进军日本手游市场

继任天堂关联会社Pokemon为智能手机提供《口袋妖怪》，SCE最近也开始为非索爱系手机提供游戏。从7月25日开始，SCEJ正式为日本NTT DoCoMo旗下的i-Mode网络服务“DoCoMo市场”提供下载游戏，首款作品为《勇者别嚣张 手机版合集》和《和多罗说话吧》，前者是将PSP版4部作品融为一体，收录了86个关卡，还加入了全新内容，定价为1050日元。而《和多罗说话吧》定价为420日元。

## “EA Sports季票”25美元享网络特权

EA推出网络高级内容服务计划，下载游戏打折、可提前玩新作

EA日前宣布将推出“EA Sports季票”，这是伴随该公司5款体育游戏新作推出的高等网络服务，玩家只要支付25美元，就可以在一年内享受到EA的尊贵网络服务，包括免费的网络内容、下载内容打八折等优惠。另外一项重要优惠是可以在游戏正式发售三天前先下载试玩数字版，这种版本在游戏正式发售当天就会失效，无法再进入游戏，玩家还是需要到商店购买零售版才能继续玩，所以相当于一个提前提供的大型试玩版。因为这种方式不会对零售造成冲击，因此零售商对此表示欢迎，GameStop已积极成为EA此项服务的独家零售合作伙伴。

至于免费提供的高级网络内容，首先会提供《FIFA 12》的“创造中心”，提供了功能更强的定制工具，包括球队与比赛的创建。其他加入“EA Sports季票”计划的首批游戏包括《麦登NFL》、《NHL》、《泰格·伍兹PGA巡回赛》、《NCAA》等系列最新作。

**游戏开发者已习惯以“杀戮”为目标，大多数游戏都一样，没什么原创性，我感觉这是重大的危机。**

很多日本游戏制作人都在感叹日本游戏失去创造力，而最近《口袋妖怪 黑·白》导演增田顺一则批判欧美游戏只知道以“杀戮”为目标，大多数游戏看起来都差不多，作为游戏制作人，这很令人难过。

业界声音

**一家美国大型零售商的店员非常高兴地说：“这就像圣诞节提前到来了！”**

3DS突然降价后，零售商在二手机业务方面遭受很大损失，但是任天堂社长岩田聪表示他们已经启动了“价格保护计划”，对零售商积压的新机存货提供了差价补偿，因此对于降价消息，零售商感到非常兴奋，虽然他们销售3DS的利润率也会降低，但是销量会迅速提高，利润较高的游戏软件与周边产品的销量也会被大大带动起来。

业界声音

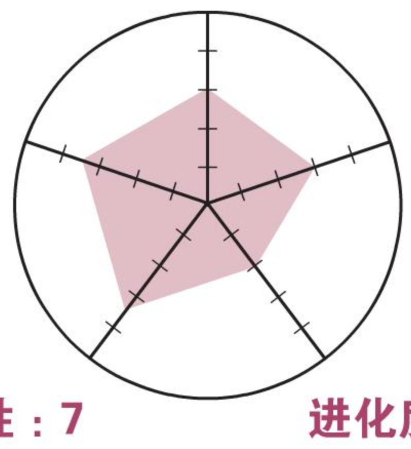
# GOLDEN EYE
## CROSS REVIEW
# 黄金眼

## 战国 BASARA 编年史英雄

**PSP**

■战国BASARA クロニクルヒーローズ
■Capcom
■动作
■2011年7月21日
■日版

总分 17



**5**

与前作相比进化度很小，依旧没有 BASARA 技，每个角色的通常技也少得可怜，战斗的基本流程就是先清理几波杂兵后打败敌大将，非常枯燥单调缺乏变化。自动锁定敌人的设定依旧没有得到任何改善，不但经常会出现各种莫名其妙的视角转变，而且严重妨碍到了防御。惟一的优点是加入了空中战。

**6**

本系列和正统作品实在差距太大，缩水程度完全可以被看做是两个游戏。虽然可使用多名之前的人气角色，但每个角色技能被删减到只有 4 个，BASARA 技也完全没有。如果是没玩过原《BASARA》的玩家可能还会勉强接受。想在掌机上体验原作乐趣的还是盼有 PSV 版吧。

**6**

类似于前作资料篇的存在，尽管加入了家用机版中的两名新角色以及个别新模式，但换汤不换药的变动和贫乏的内容根本无法满足系列玩家的需求。每人只有两种固有技且没有 BASARA 技的“残废”设定依旧健在，读盘点过多也影响了游戏的流畅度，新的 OP 音乐和插曲是本作中为数不多的亮点之一。

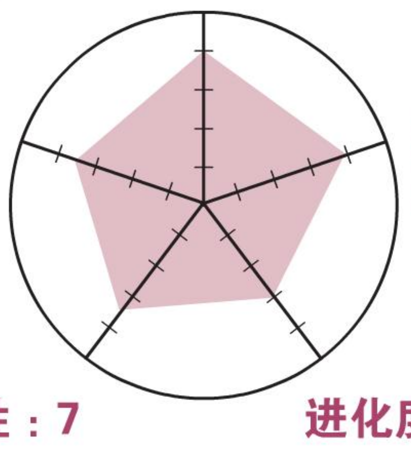
## 女皇之门 螺旋混沌

**PSP**

■クイーンズゲイト スパイラルカオス
■NBGI
■策略角色扮演
■2011年7月28日
■日版

总分 24

热血推荐



**8**

其实抛开那些服务系列爱好者们的擦边球要素，游戏本身作为一款策略游戏，素质还是不低的。本作新加入了战斗评奖，隐藏服装和新的增加好感度系统。不过可惜的是因为游戏最大的卖点仍然放在了女性角色的各种杀必死身上，比起前作并没有任何革命性的进化。

**8**

虽然游戏最大的卖点是各种擦边球内容，但是抛开这些，把本作当做一款纯粹的策略角色扮演游戏来看的话，本作的素质也并不低。出色的战略性和各种养眼清凉画面结合起来，是夏天谋杀玩家时间的利器。当然本作不足的地方也很明显，比如后期关卡敌人重复性过高等等，相信本作还有足够的进化空间。

**8**

本作最大的进化就是角色大幅增加。虽然名为《女皇之门》，但事实上不但前作角色都有出场，而且不少在前作中未出场的《女皇之刃》角色也会参战。但与之相对的是，游戏在玩法方面几乎没有进化，最令人不满的是尽管我们人员众多，但敌我双方配置太少，导致大批角色沦为板凳，平衡性无从谈起。

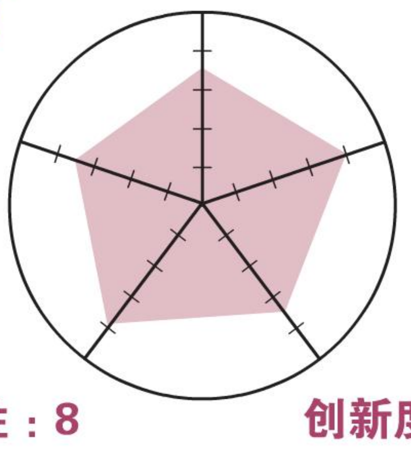
## 恶魔幸存者 2

**NDS**

■恶魔幸存者2
■デビルサバイバー2
■策略角色扮演
■2011年7月28日
■日版

总分 25

热血推荐



**9**

游戏的基本玩法和前作类似，画面与音效也没有太大的变化。相比之下，丰富的剧情以及战斗系统的进化比较令人满意。新增加的“缘”系统令人物关系在游戏中显得更重要，而大幅增加的恶魔以及相关模式则想必会令不少系列的 FANS 觉得非常过瘾。另外，游戏的难度有所调整，同样适合新手挑战。

**8**

与前作相比，使魔数量和游戏系统都有不小的进化，同时平衡性掌握得很好，不会让玩家感到特别复杂困难。同伴角色性格迥异，可供玩家选择的分支路线也相当多，从对话可以看出制作小组的确在脚本上下了一番功夫。在 NDS 末期，能有这样优秀的掌机游戏实属不易，推荐喜欢战略 RPG 的玩家们一试。

**8**

剧情对比前作基本是一个套路，系统几乎照搬，难以给老玩家新鲜感。尽管进化不明显，但游戏整体素质很高，故事悬念迭起，BOSS 的外形和能力均设计出色，战斗紧凑且难度拿捏得当，比前作更富挑战性的同时，在战术上留给玩家许多调整空间。收集要素一如既往地厚道，轻松玩上上百小时完全没问题。

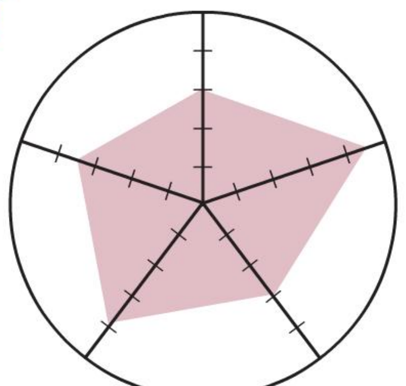
## 大家的节奏天国

**Wii**

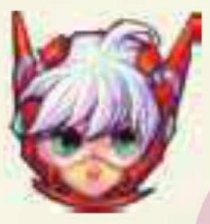
■みんなのリズム天国
■Nintendo
■音乐
■2011年7月21日
■日版

总分 24

热血推荐



画面虽略显简陋但胜在色彩对比鲜明且构图干净利落。简单的操作让初次接触本作的玩家也能轻易地上手，而直观的教程更是让各种年龄段的玩家都能参与其中。游戏有一定的难度，若想将多达50种以上的迷你游戏全部打出最高评价则需要一定的练习来熟悉节奏。多人同乐是游戏的魅力所在。



搞怪而多变的画面风格非常能够契合游戏本身多样的玩法，所有小游戏都内含着节奏元素，光是当成考反应的小游戏去玩不但会丢失乐趣，还往往会把握不到要领。如果非要说游戏有什么缺点，过于线性的开启小游戏方式会容易导致卡关的情况出现，某些小游戏的指导也还是有点儿不够详尽。

也许这是家用机上唯一一款不用看屏幕就能玩的游戏吧。本作画面虽然依旧朴素，但细节和色彩方面都得到了很大的提高。本作的难度相比起前两作似乎有所下降，稍加练习就能获得高评价。游戏的单人游戏的关卡数量非常可观，各种迷你小游戏也乐趣十足，而新加入的双人合作模式更是一大亮点。

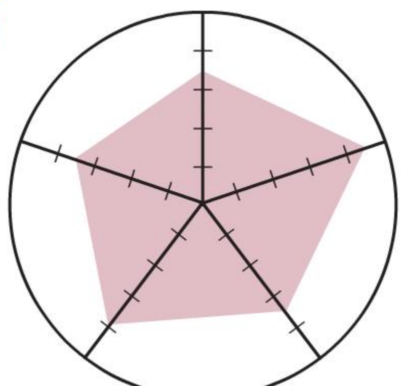
## 英雄不再 危险地带

**PS3**

■ノーモア★ヒーローズ レッドゾーン エディション
■MMV
■动作
■2011年7月21日
■日版

总分 25

热血推荐



本作不负加强版之名，追加的新任务、新BOSS、新模式丰富了游戏内容，强制安装解决了为人诟病的读盘问题，系统也更加人性化，使用MOVE时手感不错。游戏分级改变，暴力表现大大加强，剧情动画中部分场面比较重口。美中不足的是血肉四溅有时会造成画面拖慢，可能导致误操作。

玩过前作的人会发现这是一款有良心的"强化版"，追加了大量过激演出，对应网上排名，对应Move。同时，来自二代的BOSS会让玩家过足BOSS战的瘾。原作画面起点不高，本作只能算差强人意，好在大大加强了流畅度，没有恼人的长读盘时间。风格乖张、喧哗香艳的本作值得喜爱动作游戏的玩家一试。

本作并非一款真正意义上的续作，而只是早前推出的美版的强化版而已，除了保留了出血断肢等设定之外，还追加了一些新任务。就游戏本身来说，本作的打击感尚可并且战斗的爽快度也非常之高。系列惯有的那种狂野而夸张的设定风格，同样也是吸引众多玩家尝试的一个重要亮点。

## 魔幻城堡

**XBLA**

■2011年7月20日
■1200点MSP
■Bastion ■角色扮演
■Warner Bros. Interactive Entertainment

推荐度 8.0 / 10

本作画面清新自然，风格非常接近《时空幻境》，背景音乐则采用了中东风格的电子混音，感觉非常棒！游戏中我们要控制主角在完全崩坏的世界中寻找碎片来重建家园。跟以往的角色扮演不同的是，本作引入了旁白系统，在游戏的过程中不管是杀敌还是取得道具，都有一个神秘大叔的声音在耳旁絮絮不止。

## 吸血莱恩 背叛

**XBLA**

■2011年8月31日
■1200点MSP
■Bloodrayne Betrayal ■动作
■Majesco Games

推荐度 7.0 / 10

美艳的莱恩小姐这次在2D风格下作战，画面简单但别有一番风味。游戏的玩法接近于《恶魔城》，但更强调动作性，角色扮演要素要少很多。动作要素方面中规中矩，跳跃等要素需要花点时间上手。游戏采用关卡制，多为线性，只是点缀着若干收集要素，重复可玩性不太高。

## 万物之尘

**PSN/ XBLA**

■2011年7月27日
■14.99美元1200点MSP
■From Dust ■即时策略
■Ubisoft

推荐度 7.0 / 10

游戏的主题便是一切始于沙尘，在游戏中我们要扮演神一样的角色，帮助土著们铺平"险恶"的道路。期间还要利用各种能力，抵抗其他路途中的艰难险阻，考验玩家的耐心。游戏的画面和音乐在下载游戏中都属上乘，但玩起来远没有想像中有趣，攻关过程变化太少，到后期显得比较枯燥乏味。

## 战锤40000 杀戮小队

**PSN/ XBLA**

■2011年8月2日
■9.99美元1200点MSP
■Warhammer 40,000: Kill Team ■动作射击
■THQ

推荐度 7.0 / 10

作为"《战锤》系列"的新作，本作大胆采用了俯视角射击的模式，相比即时战略游戏更强调射击爽快感。游戏的节奏很快，面对潮水一般袭来的兽人，典型的美式英雄们更显豪放。宇宙陆战队员的武器变化丰富，经典的电锯剑依然健在！联机模式是本作的重要内容，喜欢与朋友一起玩的人不妨试试。

新闻资讯 排行榜

# 日本游戏排行榜 TOP 10

关注日本劲爆新作 把握游戏流行趋势

JAPAN WEEKLY VIDEO GAME SALES CHART

**2011 年 7 月 18 日 ~ 2011 年 7 月 24 日**

## 1 NEW 大家的节奏天国 Wii

みんなのリズム天国

■ Nintendo ■ 2011 年 7 月 21 日发售■音乐■ 5800 日元

有玩过《瓦里奥制造》的玩家们肯定会记得本作制作组那独特而搞怪的风格，这次登陆 Wii 平台，比起以往在掌机上的作品画面自然有所提升。游戏本身富有特色的各个有趣小游戏仍然得到了保留。此外本作支持双人同时游戏，邀请好友同游也是暑期娱乐的绝佳选择。

本周：118 173 套　累计：118 173 套

## 2 NEW 战国 BASARA 编年史英雄 PSP

战国 BASARA クロニクルヒ－ロ－ズ

■ Capcom ■ 2011 年 7 月 21 日发售■动作■ 4800 日元

本作是“《战国 BASARA》系列”在 PSP 上的第二部作品。游戏大体沿用了前作的设定，并追加在《战国 BASARA3》中大受欢迎的青年版德川家康和石田三成，使操作角色突破 30 人。大幅强化的空中战让游戏的爽快感倍增，令战斗更加随心所欲。

本周：82 798 套　累计：82 798 套

## 3 NEW 英雄不再 危险地带 PS3

ノ－モア★ヒ－ロ－ズ レッドゾ－ン エディション

■ MMV ■ 2011 年 7 月 21 日发售■动作■ 3990 日元

时隔三年，《英雄不再》以高清重制版的姿态登陆 PS3 和 X360 平台，游戏增加了大量符合游戏风格的擦边球要素，机能的强化更使游戏中的各种杀必死画面诱惑力满点。此外，游戏还收录了来自二代的 BOSS，丰富的任务和隐藏要素也相当谋杀时间。

本周：40 313 套　累计：40 313 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| ↓ 4 | 闪电十一人 强袭者<br>イナズマイレブン ストライカ－ズ | ■ 2011 年 7 月 16 日发售<br>■ Level-5 ■动作 | ◆本周 36555 套<br>◆累计 110782 套 | Wii |
| ↓ 5 | 实况力量职业棒球 2011<br>实况パワフルプロ野球 2011 | ■ 2011 年 7 月 14 日发售<br>■ Konami ■体育 | ◆本周 35739 套<br>◆累计 153498 套 | PS3 |
| ↓ 6 | 太鼓之达人 携带版 DX<br>太鼓の达人ぽ－たぶる DX | ■ 2011 年 7 月 14 日发售<br>■ NBGI ■音乐 | ◆本周 35694 套<br>◆累计 115909 套 | PSP |
| ↓ 7 | 实况力量职业棒球 2011<br>实况パワフルプロ野球 2011 | ■ 2011 年 7 月 14 日发售<br>■ Konami ■体育 | ◆本周 27158 套<br>◆累计 100405 套 | PSP |
| NEW 8 | 诺拉与刻之工房 雾之森林的魔女<br>ノ－ラと刻の工房 雾の森の魔女 | ■ 2011 年 7 月 21 日发售<br>■ Atlus ■角色扮演 | ◆本周 24481 套<br>◆累计 24481 套 | NDS |
| NEW 9 | 爱丽丝 疯狂回归<br>アリス マッドネス リタ－ンズ | ■ 2011 年 7 月 21 日发售<br>■ EA ■动作 | ◆本周 19994 套<br>◆累计 19994 套 | PS3 |
| ↑ 10 | 噗呦噗呦<br>ぷよぷよ !! | ■ 2011 年 7 月 14 日发售<br>■ SEGA ■益智 | ◆本周 14877 套<br>◆累计 49780 套 | NDS |

随着大部分学生都进入暑假，本周的日本游戏市场也水涨船高，不少新作都取得了良好的成绩，其中备受期待的《大家的节奏天国》虽然在画面方面表现平平，但出色的游戏性还是让它顺理成章地取得第一名的宝座。硬件方面，由于 3DS 的新颜色发售，使得主机销量有所起色，可惜任天堂随后就宣布降价措施，相信在 8 月 11 日到来之前 3DS 的销量会持续垫底。

# 美国游戏排行榜 TOP 10

关注美国劲爆新作 把握游戏流行趋势

USA VIDEO GAME SALES CHART

**2011 年 7 月 17 日 ~2011 年 7 月 23 日**

## 1 NCAA 美式足球 12 X360

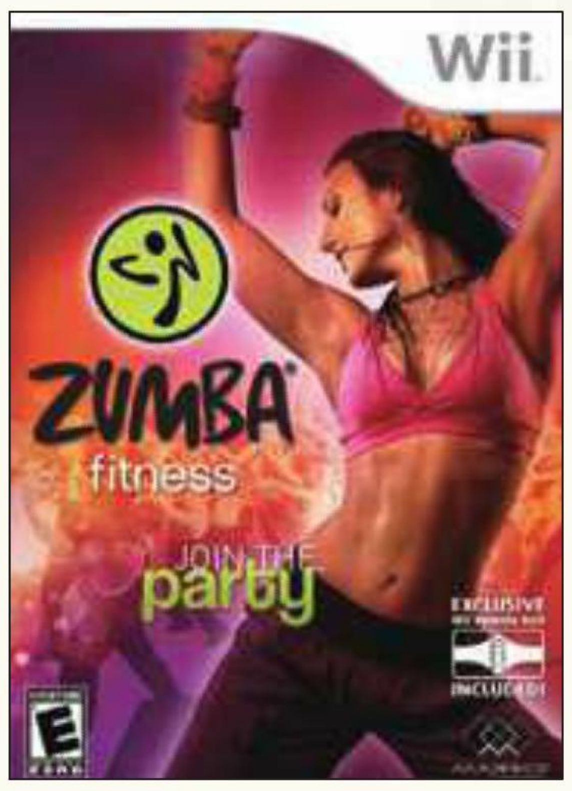
NCAA Football 12

■ EA ■ 2011 年 7 月 12 日发售■体育■上周排位：1

本作是“《NCAA》系列”的最新作，玩家可以在众多大学中选择一支喜欢的球队开始自己的夺冠之路。相比前作，本作不仅在画面的表现上更加真实细致，增加了不少新的球员动作和进攻方法外，还引入了全新的自由发展系统，玩家可以按照自己的喜好进行比赛，游玩乐趣倍增。

本周：117651 套　累计：359 371 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 2 | NCAA 美式足球 12<br>NCAA Football 12 | ■ EA ■ 2011 年 7 月 12 日发售<br>■体育■上周排位：2 | ◆本周 87477 套<br>◆累计 285070 套 | PS3 |
| 3 | 跳舞吧 2<br>Just Dance 2 | ■ Ubisoft ■ 2010 年 10 月 12 日发售<br>■音乐■上周排位：3 | ◆本周 41371 套<br>◆累计 5162084 套 | Wii |
| 4 | 马里奥赛车 Wii<br>Mario Kart Wii | ■ Nintendo ■ 2008 年 4 月 11 日发售<br>■竞速■上周排位：4 | 本周 34795 套<br>累计 12250225 套 | Wii |



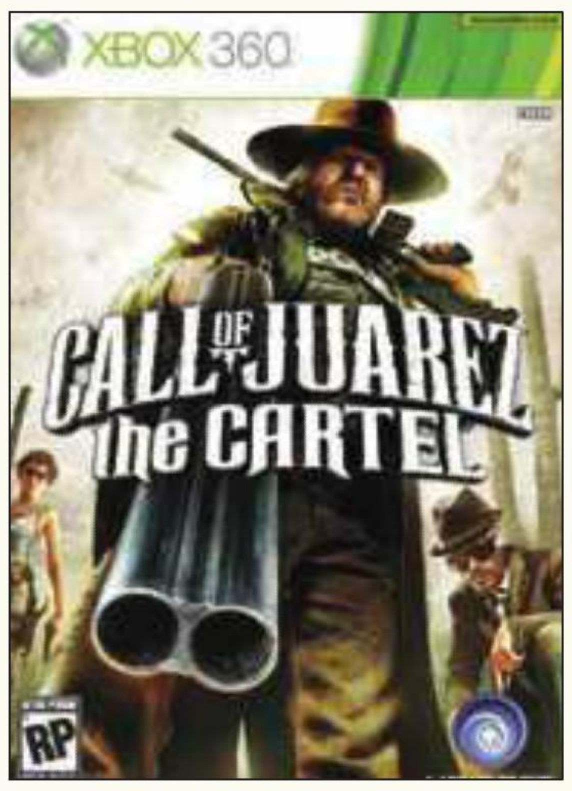

## 5 尊巴健身 Wii

Zumba Fitness

■ Majesco ■ 2010 年 11 月 18 日发售■体育■上周排位：5

似乎 Wii 平台上的体感游戏在美国游戏市场都会受到追捧，作为目前全球最热门的健身舞之一的本作自然也不例外，一经推出后就受到欧美玩家的热烈欢迎。游戏的玩法和其他健身类体感游戏相似，玩家根据屏幕的提示扭动身躯，就能轻松将脂肪燃烧起来，想要打造完美身形的玩家不可错过。

本周：30 869 套　累计：1 569 203 套




## 6 狂野西部 大毒枭 X360

Call of Juarez: The Cartel

■ Ubisoft ■ 2011 年 7 月 19 日发售■主视角射击■上周排位：-

本系列原本是一直描绘的是 19 世纪三四十年代的西部牛仔故事，结果本作突然将背景改成了现代，倒是主角仍然维持着牛仔风格装扮。该作品故事非常地彪悍，三个主要角色也并非什么正义人物，其执法手段时常游走在灰色地带，彼此之间的冲突颇具看点，喜爱牛仔风格的玩家不妨尝试一番。

本周：27282 套　累计：27282 套

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| 7 | 塞尔达传说 时之笛 3D<br>The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D | ■ 2011 年 6 月 16 日发售■上周排位：10<br>■ Nintendo ■动作角色扮演 | ◆本周 26589 套<br>◆累计 365211 套 | 3DS |
| 8 | 战神 III<br>God of War III | ■ 2010 年 3 月 16 日发售■上周排位：11<br>■ SCE ■动作 | ◆本周 26559 套<br>◆累计 2554395 套 | PS3 |
| 9 | 口袋妖怪 黑 / 白<br>Pokémon Black / White Version | ■ 2010 年 3 月 6 日发售■上周排位：9<br>■ Nintendo ■角色扮演 | ◆本周 25697 套<br>◆累计 3962693 套 | NDS |
| 10 | 美国队长 超级战士<br>Captain America: Super Soldier | ■ 2011 年 7 月 19 日发售■上周排位：-<br>■ SEGA ■动作 | ◆本周 24713 套<br>◆累计 24713 套 | X360 |

进入淡季后，本周的美国游戏市场并没有多少波澜，发售的几款新作也都反应平平，《战神 III》、《马里奥赛车 Wii》等各位熟悉的老面孔也趁此机会继续侵占榜单。硬件方面，在任天堂宣布 3DS 降价措施后，其低于前辈 NDSL 的售价让不少持币观望的美国玩家连声叫好，实行降价后 3DS 能否摆脱近乎垫底的地位，打一场漂亮的翻身仗？未来的走势值得关注。

# 2011年上半年软硬件销量数据

不知不觉，2011 年已过了大半，又到了每年对一个时期游戏销量的统计时间了，今年上半年最让众多玩家感到欣喜的莫过于 PSP 平台上大作狂潮的爆发，前 20 名的榜单上近乎一半都被其霸占，和其相反，由于任天堂过于信赖第三方的实力，致使刚发售的 3DS 严重缺乏具有号召力的软件，加上装机量的限制，使该平台上的游戏无缘排行榜。虽然《超级马里奥大陆》和《马里奥赛车》两款大作纷纷宣布在年底登场，但 3DS 如何度过这中间的 3 个月，也是任天堂需要考虑的首要问题。家用机方面，大家熟悉的 Wii 平台上强调“多人同乐”的体感游戏依然强势，占据欧美排行榜的大量名额。下面就让我们一起来看看 2011 年销量盘点的具体细节吧（统计时间从 2011 年 1 月 1 日 ~2011 年 6 月 30 日）！



## 日本家用机＆掌机游戏软件销量 TOP10

| 排名 | 游戏 | 发售/厂商/类型 | 销量 | 平台 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 怪物猎人 携带版 3rd<br>モンスタ - ハンタ - ポ - タブル 3rd | ■2010 年 12 月 1 日发售<br>■Capcom ■动作 | ◆年度销量97 万 5091 套<br>◆累计销量445 万 6080 套 | PSP |
| 2 | 勇者斗恶龙 怪兽篇 Joker 2 专家版<br>ドラゴンクエストモンスタ - ズ ジョ - カ -2 プロフェッショナル | ■2011 年 3 月 31 日发售<br>■Square Enix ■角色扮演 | ◆年度销量48 万 1044 套<br>◆累计销量48 万 1044 套 | NDS |
| 3 | 异说 012 最终幻想<br>ディシディア デュオデシム ファイナルファンタジ - | ■2011 年 3 月 3 日发售<br>■Square Enix ■动作 | ◆年度销量45 万 4522 套<br>◆累计销量45 万 4522 套 | PSP |
| 4 | 真 · 三国无双 6<br>真 · 三国无双 6 | ■2011 年 3 月 10 日发售<br>■Koei Tecmo ■动作 | ◆年度销量44 万 3873 套<br>◆累计销量44 万 3873 套 | PS3 |
| 5 | 如龙 终焉<br>龙が如く OF THE END | ■2011 年 6 月 9 日发售<br>■SEGA ■动作 | ◆年度销量39 万 1172 套<br>◆累计销量39 万 1172 套 | PS3 |
| 6 | 超级大金刚 回归<br>ドンキ - コング リタ - ンズ | ■2010 年 12 月 9 日发售<br>■Nintendo ■平台动作 | ◆年度销量36 万 8527 套<br>◆累计销量92 万 8495 套 | Wii |
| 7 | 第 2 次超级机器人大战 Z 破界篇<br>第 2 次ス - パ - ロボット大战 Z 破界篇 | ■2011 年 4 月 14 日发售<br>■NBGI ■策略 | ◆年度销量36 万 4881 套<br>◆累计销量36 万 4881 套 | PSP |
| 8 | Wii 聚会<br>Wii パ - ティ | ■2010 年 7 月 8 日发售<br>■Nintendo ■益智 | ◆年度销量35 万 7411 套<br>◆累计销量189 万 6639 套 | Wii |
| 9 | 梦幻之星 携带版 2 无限<br>ファンタシ - スタ - ポ - タブル 2 インフィニティ | ■2011 年 2 月 24 日发售<br>■SEGA ■角色扮演 | ◆年度销量35 万 2511 套<br>◆累计销量35 万 2511 套 | PSP |
| 10 | SD 高达 G 世纪 世界<br>SD ガンダム G ジェネレ - ション ワ - ルド | ■2011 年 2 月 24 日发售<br>■NBGI ■策略 | ◆年度销量33 万 2278 套<br>◆累计销量33 万 2278 套 | PSP |

## 美国家用机＆掌机游戏软件销量 TOP10

| 排名 | 游戏 | 发售/厂商/类型 | 销量 | 平台 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 口袋妖怪 黑 · 白<br>Pokemon Black / White Version | ■2011 年 3 月 4 日发售<br>■Nintendo ■角色扮演 | ◆年度销量396 万 2693 套<br>◆累计销量396 万 2693 套 | NDS |
| 2 | 跳舞吧 2<br>Just Dance 2 | ■2010 年 10 月 12 日发售<br>■Ubisoft ■音乐 | ◆年度销量217 万 9475 套<br>◆累计销量516 万 2084 套 | Wii |
| 3 | Wii Sports 运动胜地<br>Wii Sports Resort | ■2009 年 7 月 26 日发售<br>■Nintendo ■体育 | ◆年度销量187 万 8310 套<br>◆累计销量1378 万 717 套 | Wii |
| 4 | Call of Duty: Black Ops<br>Call of Duty: Black Ops | ■2010 年 11 月 9 日发售<br>■Activision Blizzard ■主视角射击 | ◆年度销量153 万 2421 套<br>◆累计销量902 万 4818 套 | X360 |
| 5 | 尊巴健身<br>Zumba Fitness | ■2010 年 11 月 18 日发售<br>■Majesco ■体育 | ◆年度销量1,217,463 套<br>◆累计销量1,569,203 套 | Wii |
| 6 | Wii Fit Plus<br>Wii Fit Plus | ■2009 年 10 月 4 日发售<br>■Nintendo ■体育 | ◆年度销量1,106,782 套<br>◆累计销量8,990,605 套 | Wii |
| 7 | Call of Duty: Black Ops<br>Call of Duty: Black Ops | ■2010 年 11 月 9 日发售<br>■Activision Blizzard ■主视角射击 | ◆年度销量1,050,095 套<br>◆累计销量5,630,840 套 | PS3 |
| 8 | 黑色洛城<br>L.A. Noire | ■2011 年 5 月 17 日发售<br>■Rockstar Games ■动作冒险 | ◆年度销量987,554 套<br>◆累计销量987,554 套 | X360 |
| 9 | 杀戮地带 3<br>Killzone 3 | ■2011 年 2 月 22 日发售<br>■SCE ■主视角射击 | ◆年度销量981,416 套<br>◆累计销量981,416 套 | PS3 |
| 10 | 马里奥赛车 Wii<br>Mario Kart Wii | ■2008 年 4 月 27 日发售<br>■Nintendo ■竞速 | ◆年度销量915,478 套<br>◆累计销量12,250,225 套 | Wii |

# 全球软硬件销量汇总

从早前 3DS 的发售到 PSN 用户信息泄露事件，再从 PSV&Wii U 的公布到前些日子 3DS 的急速降价，2011 年的电视游戏业可谓是一波未平一波又起。虽然家用机平台的软件已经成熟，但掌机市场却在智能手机和社交游戏的冲击下急剧缩小，目前继承 NDS 的 3DS 因在欧美市场反应平淡，加上贫瘠的软件阵容和 3D 适应力等多方面因素，使这台被任天堂寄予厚望的掌机陷入前所未有的困境，任天堂最终被迫使出大幅降价的杀手锏，希望借助年底的第一方大作搭配低廉的价格得以翻身。另一方面，索尼的新掌机 PSV 虽然性能强悍，但在越来越成熟的智能手机面前能支持多久也是个未知数，加上任天堂突如其来的价格战，使市场竞争力降低不少，相信年底掌机市场又将迎来一场腥风血雨。

### 全球

硬件销量一览（单位：台）

| 平台 | 年度销量 | 累计销量 |
|---|---|---|
| PS3 | 5,371,793 | 51,637,897 |
| NDS | 4,854,975 | 147,500,762 |
| Wii | 4,750,416 | 87,206,930 |
| X360 | 4,630,573 | 55,019,214 |
| PSP | 3,454,673 | 68,938,594 |
| 3DS | 3,372,035 | 3,372,035 |

软件销量一览（单位：套）

| 平台 | 年度销量 | 累计销量 |
|---|---|---|
| Wii | 56,894,668 | 685,248,836 |
| PS3 | 52,244,422 | 405,884,939 |
| X360 | 50,627,146 | 497,286,137 |
| NDS | 39,743,708 | 685,265,429 |
| PSP | 16,182,738 | 233,270,901 |
| 3DS | 5,640,223 | 5,640,223 |

### 美国地区

硬件销量一览（单位：台）

| 平台 | 年度销量 | 累计销量 |
|---|---|---|
| X360 | 2,827,288 | 32,447,024 |
| NDS | 2,378,437 | 55,523,379 |
| Wii | 2,355,565 | 41,477,656 |
| PS3 | 2,051,747 | 20,260,442 |
| 3DS | 1,121,383 | 1,121,383 |
| PSP | 807,491 | 22,244,509 |

软件销量一览（单位：套）

| 平台 | 年度销量 | 累计销量 |
|---|---|---|
| Wii | 35,441,031 | 398,667,978 |
| X360 | 33,535,825 | 333,663,324 |
| PS3 | 28,740,609 | 201,156,572 |
| NDS | 24,635,211 | 334,274,832 |
| PSP | 4,393,658 | 102,578,342 |
| 3DS | 1,912,290 | 1,912,290 |

### 日本地区

硬件销量一览（单位：台）

| 平台 | 年度销量 | 累计销量 |
|---|---|---|
| 3DS | 1,290,485 | 1,290,485 |
| PSP | 1,166,664 | 17,740,879 |
| PS3 | 673,515 | 6,813,962 |
| NDS | 528,573 | 32,862,050 |
| Wii | 373,150 | 11,710,202 |
| X360 | 70,915 | 1,513,979 |

软件销量一览（单位：套）

| 平台 | 年度销量 | 累计销量 |
|---|---|---|
| PSP | 7,992,230 | 57,082,855 |
| PS3 | 5,004,408 | 32,277,541 |
| NDS | 4,289,354 | 169,675,940 |
| Wii | 3,247,754 | 56,749,899 |
| 3DS | 2,151,310 | 2,151,310 |
| X360 | 1,040,532 | 9,540,968 |

### 其他地区

硬件销量一览（单位：台）

| 平台 | 年度销量 | 累计销量 |
|---|---|---|
| PS3 | 2,646,531 | 24,563,493 |
| Wii | 2,021,701 | 34,019,072 |
| NDS | 1,947,965 | 59,115,333 |
| X360 | 1,732,370 | 21,058,211 |
| PSP | 1,480,518 | 28,953,206 |
| 3DS | 960,167 | 960,167 |

软件销量一览（单位：套）

| 平台 | 年度销量 | 累计销量 |
|---|---|---|
| PS3 | 18,499,405 | 172,450,826 |
| Wii | 18,205,883 | 229,830,959 |
| X360 | 16,050,789 | 154,081,845 |
| NDS | 10,819,143 | 181,314,657 |
| PSP | 3,796,850 | 73,609,704 |
| 3DS | 1,576,623 | 1,576,623 |

※ 其他地区包括英国、法国、德国、伊比利亚、意大利、澳大利亚、新西兰、香港、中东及非洲等国。

# 新作短波



不知不觉又进入了游戏淡季，不过也好，能在工作之余补一补今年上半年落下的优秀作品也是一件幸福的事情，别的不说，光是《ToHeart2 迷宫旅行者》就够我玩上一段时间的了。不过想想接下来半年那些必玩不可但是一天确实分不出 48 个小时来玩的大作们……额滴神呀。我倒觉得游戏公司如果能把年末商战中比较缺乏竞争力但是素质又不低的作品拿到年中来卖，效果肯定会好很多，比如我家不争气的 SNKP 的《格斗之王XⅢ》……

原本只在 Wii 上发售的《007 黄金眼 重装上阵》决定登陆高清平台了！这无疑让能多的玩家体验到最强特工的独特魅力，而邦德的超高人气必然又将掀起一股邦德风；另一款新作《X 战警 命运》中，虽然我们不能控制那些耳熟能详的变种人，但是游戏能让玩家自定义变种人，而且他们的成长之路都由玩家掌控，想必这也是这款游戏的精髓所在吧。

X360 近日，角川书店宣布他们与2010年12月制作的面向PC平台的正统派角色扮演游戏《迷宫CrossBlood Reload》将会移植到X360平台。这款游戏发生在现代都市中，X360的强大机能让本作拥有非常华丽的2D画面，相信喜欢同类型游戏的玩家会乐在其中。

PS3 《梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3》公布了第一弹 DLC，包括三名新的可使用角色和一个新的冒险地点。三名新角色是杂货店主法娜、管家鲁菲斯和系列招牌幽灵少女帕梅拉。新的探索地是**マキナ**领域。每名新角色售价 500 日元，而新的探索地则是免费的。

3DS 由 NBGI 制作的对应 3DS 和 iOS 平台的模拟经营类游戏《勇现会社 BRAVE COMPANY》最近公布了游戏细节。游戏过程分为三部分：接受任务、挑选合适的勇者完成任务、收取报酬，当然，报酬也要支付给勇者一部分，而勇者能力越高，要求的报酬也越多。

紧急速报

## Code18

多机种 文字冒险 ■Code18 ■日版 ■CyberFront ■2011年9月29日 对应机种为 PSP、X360

原 KID 公司的“infinity”系列恋爱 AVG，在玩家中享有很高的评价。而在 2000-2004 年先后推出了《Never7》,《Ever17》,《Remember11》三部作品后，KID 公司在 2007 年关门大吉，系列新作也迟迟不见踪影。时隔七年，购买了 infinity 系列版权的 CyberFront 终于为望眼欲穿的玩家们带来了系列最新作《Code 18》，相信 FANS 们一定早已按捺不住心中的激动之情了吧?

梦想着征服青空的少年，却在起飞前遇到神秘的少女，他的世界也因此而发生了改变。在《Code 18》这部以“时间”为主题的校园青春故事里，少年邂逅了各式各样不可思议的女孩，过去、未来以及现在，也正悄然地发生着变化。

### 角色介绍

### 飞野逸人

本作的男主角，身强体壮，沉迷于科学创造却总是失败。因为太过胡来而被赶出“科学部”的他，独自创建了“第二科学部”，最大的梦想是制造出“飞行机器”。

### 馆川珠姫（CV：真堂 圭）

傲娇而又毒舌的大小姐，虽然经常会被不熟悉的人误会，但本质不坏。对动画游戏等二次元事物非常熟悉，钟情于 cosplay，在各种各样的同人活动中享有极高的名气。

### 空木柚子（CV：小林沙苗）

被伙伴们昵称为“小熊”的元气女孩，有着不输给男孩子的好胜心。无论何时都是干劲满满，总在别人遇到困难时率先伸出援手。非常在意主角的事情，却总是不能坦率地说出口。

### 春奈ひかり（CV：野中蓝）

头脑少根筋的天然呆少女，喜欢怀旧的动漫歌曲。从小学时代就一直喜欢着逸人的她，虽然不断努力着，想在逸人遇到困难的时候为他做些什么，但总是由于太过天真的想法而让事情朝着更糟的方向发展。

### 鸟仓菜菜莉（CV：后藤邑子）

充满孩子气，有着小恶魔性格的妹系角色，。性格高傲的她拥有丰富的御宅族的知识，对特摄英雄节目尤其了解，偶尔也会表现出迟钝的一面。

### 时任有里佳（CV：米泽 圆）

冷若冰霜的三无少女，沉默寡言的菜菜莉其实是个温柔善良的女孩。最大的爱好是游戏，不过即使在玩网络游戏，也不和其他玩家聊天交谈，因此获得了“无音的恶魔”的称号。

### 限定版&主题曲

本作的限定版同捆特典已经公开，其中包括设定资料集，各主角声优“DREAM CD”，以及收录本作的的OP、ED、插入曲的《原声音乐集》，而店铺预约特典的情报也将于近期公布，感兴趣的玩家不妨多多关注。另外，本作的主题是由AiRI演唱的《**アガスティアストーン**》。

# 街头霸王对铁拳

多机种 格斗 ■ STREET FIGHTER X 铁拳 ■日版 ■ Capcom ■发售日未定

对应机种为 PS3、X360

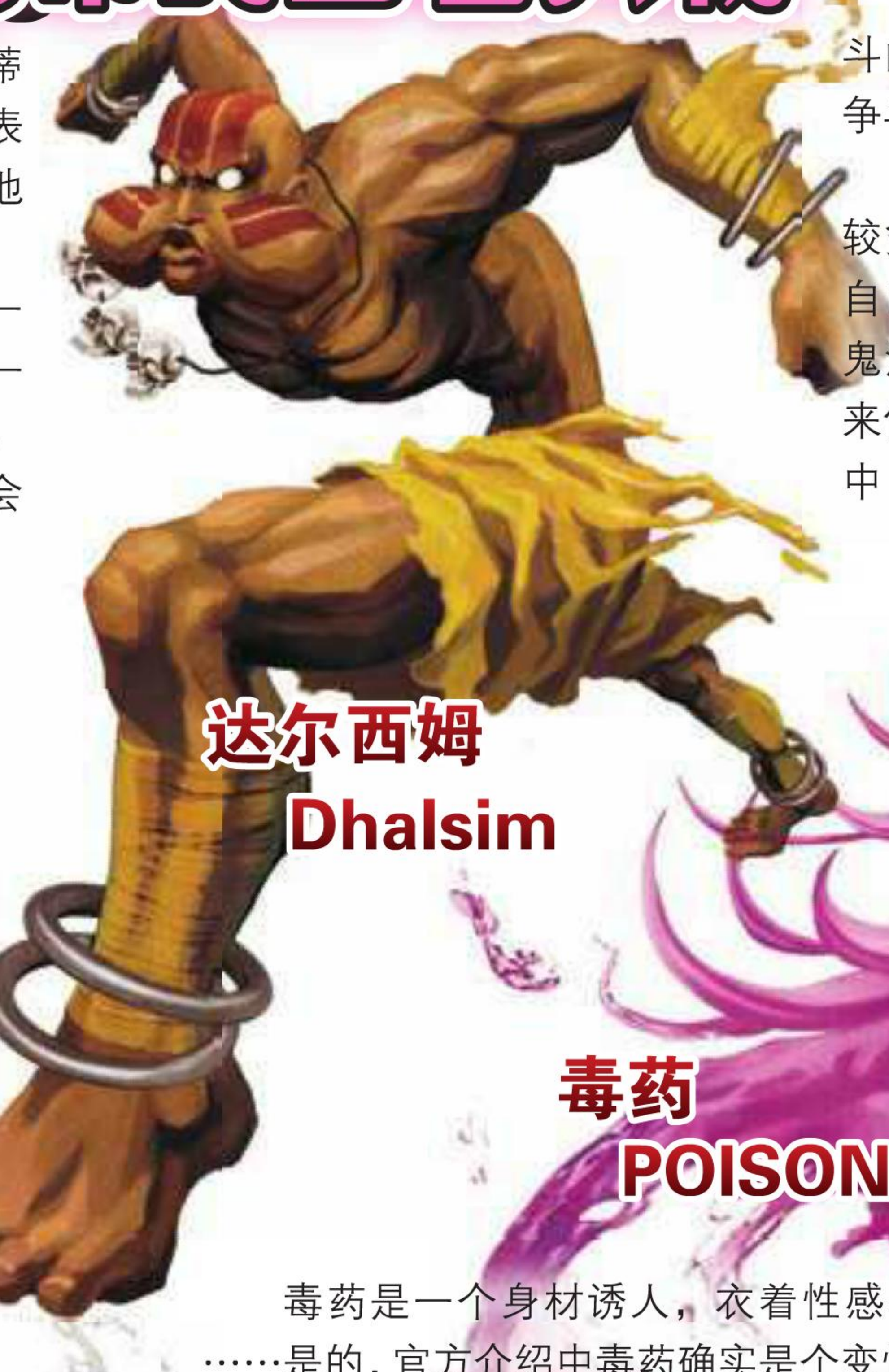
角色人气绝对是《街头霸王对铁拳》的最大卖点之一，这不，Capcom 又公布了四名来自两个系列的大人气角色，每个角色的身后都有一批死忠，现在已经有玩家断言 :就凭这么多大人气角色，这游戏，买了！

## 本次公布的四名人物

英俊潇洒风流倜傥的职业拳击手。史蒂夫在世界中量级拳击手中所向无敌。和外表不同的是，他性格认真，不喜欢任何打扰他和别人切磋的东西。

史蒂夫自《铁拳 4》登场至今一直是一名强力角色，招式简单实用，速度判定无一不强，虽然缺乏腿技导致攻击距离略显不足，但是在他疾风骤雨般的拳头面前任何人都会心生畏惧。

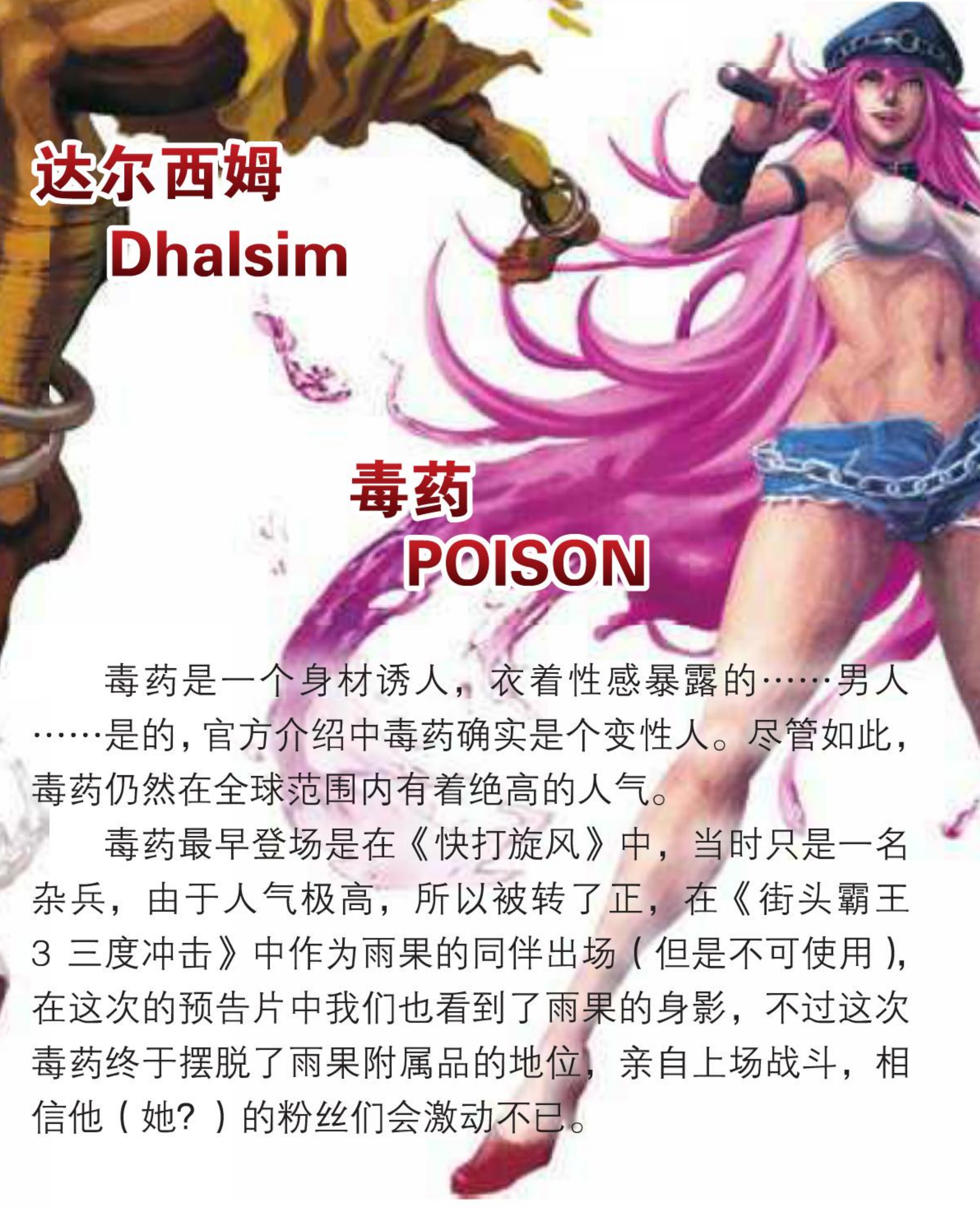
史蒂夫 STEVE



达尔西姆 Dhalsim

瑜伽宗师达尔西姆是个超脱世外的隐士，他战斗的目的是维护世界的和平，但是他本人并不喜欢争斗。

达尔西姆一直是一名很另类的角色，攻击力比较贫弱，速度更是慢得出奇。但是达尔西姆也有着自己的制胜法宝，他可以利用瞬移在敌人面前神出鬼没干扰对方节奏，还能利用可以随意伸展的手脚来偷袭对手，总之，和达尔西姆对阵的时候一定要集中 100% 的精力才不会被他耍得团团转。



毒药 POISON

毒药是一个身材诱人，衣着性感暴露的……男人……是的，官方介绍中毒药确实是个变性人。尽管如此，毒药仍然在全球范围内有着绝高的人气。

毒药最早登场是在《快打旋风》中，当时只是一名杂兵，由于人气极高，所以被转了正，在《街头霸王 3 三度冲击》中作为雨果的同伴出场（但是不可使用），在这次的预告片中我们也看到了雨果的身影，不过这次毒药终于摆脱了雨果附属品的地位，亲自上场战斗，相信他（她？）的粉丝们会激动不已。

吉光 Yoshimitsu

性别年龄皆不明的万字党领袖，他们从为富不仁的恶人那里盗取金钱接济普通百姓，被称为义贼。

某种意义上来讲，吉光和达尔西姆都是属于那种比较“怪”的角色，吉光的招式判定范围和判定时间都十分诡异，不熟悉的对手一旦轻举妄动就非常容易中招，是攻破敌人防御的一把好手，相信在对战中用吉光打破对方防御再让其他角色猛攻将会是常见的套路。

真是令人期待啊，不知道下一次会公布谁呢？不过不论是谁，相信都会有粉丝为他们尖叫！

---

# 最终幻想 剧场韵律

3DS 音乐 ■ THEATRHYTHM FINAL FANTASY ■日版 ■ Square Enix ■发售日未定

THEATRHYTHM FINAL FANTASY シアトリズム ファイナルファンタジー

为了纪念“《最终幻想》系列”即将到来 25 周岁生日，Square Enix 公布了系列首款音乐游戏《THEATRHYTHM FINAL FANTASY》，本作将于 2012 年在 3DS 上登场。游戏标题“THEATRHYTHM”由 THEATER（剧场）和 RHYTHM（韵律）合并而来，玩家通过触控笔的操作，便能亲手演奏出系列中的名曲。而当那些熟悉而经典的旋律再次响起时，必将带给我们全新的感动。

### 世界观

从游戏的 LOGO 中不难看出，本作的世界观继承自《最终幻想 纷争》。世界的两大支柱——混沌之神 Chaos 与调和之神 Kosmos 之间，被名为“节奏”的时间所阻隔，司掌音乐的“水晶”所孕育出的“节奏”，让整个世界充满了音乐的光辉。但是，受到混沌军势的影响，调和被打破了，“水晶”也因此失去了光芒。为了让水晶重现昔日的光辉，则必须提高音乐的波动——“律波”，就这样，被水晶力量所引导的战士们聚集在了一起，再度踏上由音乐编织而成的旅程。在这里笔者不禁想问 :SE 你还得把这群主角折腾到什么时候?

### 特色人偶

本作中，系列的主角们经过重新的设计，以超萌的 Q 版形象登场，相信一定能征服不少女性玩家的心。其实这种造型最早出现在《王国之心 编码重制版》中的交换人偶中，当时就受到了许多玩家的喜爱。而这样的角色风格也更为贴近音乐游戏的轻松氛围，让人耳目一新，为游戏平添一份可爱与俏皮。

### 游戏系统

本作虽然是节奏游戏，不过一样少不了各种经典的 RPG 元素。玩家们可以从历代的主角中选出 4 名，自由组队进行挑战。游戏的关卡有“原野”、“战斗”、“事件”三种，不同的关卡都有各自特色的游戏系统。玩家还可以自行选择难易度，即使从未接触过音乐游戏也不必担心，无论是初心者还是音乐达人都可以充分享受到游戏的乐趣。过关后除了可以获得经验值提升角色等级外，还可以解锁最新曲目以及追加影片等等，成长和收集要素可谓十分丰富。

### 收录曲目

既然是音乐游戏，那么收录的曲目无疑是重中之重。《最终幻想》系列的音乐一向水准颇高，质量毋庸置疑。从现阶段官方公布的情报来看，诸多人气名曲都已确定收录，如《FF5》中的《ビッグブリッヂの死斗》,《FF7》中萨菲罗斯的主题曲《片翼の天使》,《FF10》中的《ザナルカンドにて》, 以及《FF13》的《サンレス水乡》等都将在游戏中一一重现。

作为在世界范围内销量突破一亿份的游戏系列，《最终幻想》的成功，除了拥有波澜壮阔的世界观和荡气回肠的剧情外，优秀的音乐也是功不可没。本作的发售日等详情暂未公开，就让我们一起期待游戏的到来，奏响内心深处的那份感动吧。

# 边境之门

PSP 角色扮演 ■ FRONTIER GATE ■日版
■ KONAMI ■发售日未定

在今年四月底，由 KONAMI 和 tri-Ace 共同开发的新概念角色扮演游戏《边境之门》近期公开了大量情报。让我们可以初窥游戏的全貌。

▲本作的概念画，可以看出本作的世界是一个绿意盎然充满生机的广阔世界。

## 同伴系统

本游戏的主题是“开拓”。在本作故事发生的大陆“FRONTIER”是一个充满着未知领域的世界，我们的目标就是探索这个世界所有未知的区域，在探索的过程中可以遇到各种不同的人，经历各种不同的事情，这期间主角们也会得到成长，这也是冒险和开拓的最大意义。

▲同伴的信赖是开拓新大陆的必要条件。

## 为联机而生的RPG

其实看到这个标语的时候，笔者也表示很奇怪……RPG，而且还是回合制的RPG，怎么能够联机呢？不过既然说出来了，相信 tri-Ace 一定会努力做到的，要知道，这家公司最不缺的就是想象力。

◀ 至少从宣传画上，本作很有某某大作的风范……

## 同伴系统

▲看样子本作的队友总数可能会突破10人，怎么取舍才好呢？

在开拓的过程中，会有不少同伴加入我们的队伍，但是我们的小队只能由两个人组成，也就是说除了主角外，我们只能携带一名队友，而其他队友会成为候补队员。队员们有着不同的能力和性格，如何根据任务需要选择能力不同的队员，相信是本作中最难取舍的问题。

## 全新的战斗系统

本作的战斗是回合制的，但是一看到本作有 tri-Ace 插手，大家就应该明白本作的战斗系统绝不会那么简单，本作的战斗系统比较自由，每名角色的行动方式都由该角色的 AP 值决定，角色的攻击招式都消耗一定的 AP 值，在 AP 值允许的范围内，玩家可以自由组合连技，听起来好像跟 tri-Ace 成名之作《女神侧身像》比较相似，但是从 tri-Ace 的传统来说本作的战斗系统肯定不止是这些东西，话说回来，说到战斗系统，tri-Ace 曾经让我们失望过吗？

▲本作的战斗看起来十分爽快，也十分华丽。

# 迷城彼端

3DS 角色扮演 ■ラビリンスの彼方 ■日版
■ KONAMI ■发售日未定

《迷城彼端》的两个共同开发商之一是 KONAMI，但凭着目前刚公布的新图片中神秘少女的人设风格，眼尖的玩家们应该立刻可以辨认出本作的另一个开发商：tri-Ace。本作号称是一款新概念的角色扮演游戏，联系到 3A 一贯的制作风格，可以想象本作又将会是一款带有大量动作游戏元素的异色角色扮演游戏。在游戏最近公布的图片当中，我们可以看到一些关于游戏背景的最新情报，就让我们一起来探索一下吧。

■白衣少女与古老而奇特的迷宫遗址，她抬头凝望的光线来处莫非就是迷宫的彼端？

这次公布的画面当中，一位身穿白衣的可爱少女伫立在古老而苍凉的遗迹当中，抬头望着从上方倾泻而下的亮光，结构复杂而奇特的建筑构造一览无疑，其中却又点缀着大量的青苔。可以看出本作的故事将有一部分会发生在一个充满了奇幻气息，又绿意莹然的遗迹之内。是谁建造了如此风格特异的迷宫，又将其丢弃任由时光将其侵蚀？是早已灭绝的古老文明，还是不被世人所知的神明？

▲少女那双灵动的眼睛里的目光似乎正落在屏幕外的玩家身上。

令人感到好奇的是，少女似乎一直都在回看着画面外的我们，这是否意味着玩家扮演的角色恰恰就是少女注视着的人？玩家可能将会以第一人称的角度来进行游戏，并且一路将会与少女结伴从这似乎和原始丛林融为一体的迷宫当中探险，并最终到达那充满了未知事物的另一端。

从目前公布的截图看来，迷宫当中绿意莹然，大量的植物生长在石造的建筑当中，盖住了原本的道路。四周阳光明媚，似乎看不到一丝危险，但或许正有肉眼看不见的陷阱和隐藏在迷宫深处的敌人正在等候着玩家与少女的到来。一场伟大的冒险正在等待着玩家们去体验！

▲迷宫中生长着茂密的植物，几乎要蔓延到阶梯上。

# 007 黄金眼 重装上阵

多机种 主视角射击 ■ GoldenEye 007: Reloaded ■美版 ■ Activision ■ 2011 年第三季度

[ 文 : 华尔兹 ]

对应机种为 PS3、X360

去年，Activision 获得了 Wii《007 黄金眼》游戏版的专营权。除了在画面上改良外，还有着更新的故事情节，以及支持四个玩家的分屏模式。不过，游戏只推出了 Wii 版，X360 和 PS3 玩家都错过了 007 此次的行动。不过随着本作《007 黄金眼 重装上阵》的公布，意味着我们的“高清”特工回来了。游戏基于 Wii 版而开发，而不是复刻当年的 N64 版本。因此，在游戏中丹尼尔·克雷格会代替皮尔斯·布鲁斯南，一个全新的故事和一个新的多人模式在等待着玩家。

在游戏的试玩影像中，邦德来到了一个白雪的山脉场景，无论是场景还是丹尼尔 克雷格，在 HD 画面下都让人耳目一新。镜头通过第一人称视角俯冲，演示的内容是邦德如何利落地在潜入中干掉一个个敌人。Activision 曾表示游戏中的潜入部分将占据很大比重。而紧接着的几个火爆场面中出现了我们熟悉的战斗机、警卫、以及大爆炸等 007 电影中熟悉的场面，令人热血沸腾。游戏的进行方式是在传统 FPS 基础上，又加入了潜入要素，游戏中会有很明显的提示告诉邦德任务目的地在哪。

游戏除了单人模式外，挑战以及多人在线模式也少不了，挑战的任务类型有潜入以及战斗等。其中有一个类似《战争机器》中“山丘之王”的内容，玩家需要面对一波接一波的敌人，还要从计算机中下载信息，我们的目的就是保护计算机，让所有信息下载完成。下载得越多，你的积分也就越高，可以上传到全球排行榜上。而在线模式也已经确认支持 16 个玩家同场竞技。

从游戏的演示来看，每秒 60 帧的画面表现比起 Wii 版有着明显的进步。游戏预定年内第三季度发售，各位邦德迷期待又一次的特工之旅吧。

◀这是本作的邦女郎么?

■与警卫的战斗，HD 化后画面看上去更好。

■从背后暗杀敌人，给他背后一刀吧。

# X 战警 命运

多机种 动作 ■ X-Men: Destiny ■美版 ■ Activision ■ 2011 年第四季度

对应机种为 PS3、X360

[ 文 : 天行者 ]

众所周知，目前所有的《X 战警》相关游戏中，我们都能扮演那些存在于原著中的角色，但还没有哪一款游戏能让我们有机会创建自己喜欢的变种人，比如眼睛会发出激光的金刚狼……先别急着遗憾，也许《X 战警 命运》能满足你这个愿望。

游戏的时间背景设定在了《X 战警》原著的中期，这正是大众抵制变种人情绪最高涨的时期，各种对变种人的憎恨导致了犯罪的滋生（这也解释了游戏中为何有这么多普通人类来攻击玩家）。玩家所要扮演的就是由一对抵制变种人的狂热夫妻所生下的小孩……

游戏一开始我们就要创造这个变种人，系统会让你在三种初始超能力中选择其中一种作为初始能力。目前只公布了其中一位主角，名叫艾米·吉田（Aimi Yoshida）的 15 岁在校姑娘。我们在游戏的过程中打倒敌人能获得“X 基因（X-GENES）”，这相当于是其他游戏中的经验值，通过它我们能让角色学习更多的技能。本作中我们还能碰到大家耳熟能详的变种人，比如独眼龙、钻石女和蟾蜍人等。在跟他们对话时有不同的选项，而这些选项会直接影响他们对你的立场，是敌是友全靠自己的选择了，这听起来是不是有点像美式 RPG 呢?

最新的演示中使用的是上面提到的艾米，试玩关卡的场景则是非常具有中国特色的唐人街。艾米的主要攻击方式是放出跟踪闪电球，由于演示中的主要敌人还都是普通人类，因此对付起来也是相对轻松。演示中可以看到，画面的右下角有个迷你地图，这意味着本作的自由度将达到系列新高；通过不停地杀敌获得 X 基因，她学会了不少新的能力，这些能力非常强力，效果也十分酷炫，比起传统的变种人也毫不逊色。

本作的画面跟其他《X 战警》游戏比起来不算出色，但是游戏新颖的玩法，以及稳定的帧数也算是一种补偿吧。游戏将于 2011 年第四季度发售。

■家喻户晓的金刚狼也会成为我们的队友。

■不管是外形还是招式，这个角色跟《无名英雄 2》的男主角很相似

■随着收集的 X 基因越来越多，我们的角色还能学会威力惊人的能力。

文 九兵卫 美编 NINA

# 感受最真实的虚拟恋爱吧！

NEW LOVEPLUS ラブプラス

《新 Love Plus》是不少玩家今年秋天最期待的作品之一，不仅由于女生们将前所未有地以 3D 的形式与我们见面，同时游戏与 3DS 硬件功能的完美结合也让众多未曾想象的交流互动得以实现。不管从何种角度来说，这都将是一款彻底颠覆传统的恋爱养成游戏，让我们一同期待游戏早日与玩家见面吧！

| 新Love Plus | | Konami | 模拟育成 |
|---|---|---|---|
| 3DS | NEWラブプラス | | 日版 |
| | 预定2011年秋 | 1人 | 售价未定 |
| | 无对应周边 | | |

## 游戏的流程

和前作一样，《新 Love Plus》的基本流程同样分为“朋友”和“恋人”两部分组成。玩家在“朋友部分”会遇到自己心仪的女生，触发不同的特殊事件并提升其好感度，最终达成告白的条件与女孩确定恋人关系；进入“恋人部分”后，玩家将迎来和女友的二人世界，游戏的玩法会从传统的文字对话为主，转变为充满各种互动要素的全新体验。“恋人部分”是《Love Plus》最核心也是最有趣的模式。玩家不仅能和女友展开各种交流，还可以感受和真实生活同步的恋爱生活，创造甜蜜而温馨的回忆。

◀女友的笑容为你缓解一天的疲劳与不快。

▶从点点滴滴的小事赢得女孩子的芳心。

## 新・朋友部分

和《心跳回忆》的玩法类似，玩家在“朋友部分”需要通过每天的各种行动指令来提升名为“彼氏力”的能力值，而彼氏力则由运动、知识、魅力以及感性这四种能力值来体现。新作除了保留前作的内容，还在“朋友部分”增加了帮助女孩解决困扰的全新要素，倾听女生的请求并为她们排忧解难，这样可以大幅拉近两人之间的关系哦！（笑）

▶在“回想模式”回味从相识到相恋的全部过程。

◀▼在生活中要多倾听女孩的心事。

**回想模式** 作为游戏中全新增加的要素，“回想模式”能够让玩家反复体验充满青涩回忆的“朋友部分”，即使在该模式下被其他的女孩告白，游戏本篇也不会因此而受任何影响。历历在目的那些往事就仿佛一场不可思议的梦，是否从梦中苏醒则由玩家来决定。

©Konami Digital Entertainment

# 写真摄影

本次新追加的“写真摄影”是新作的一大亮点，虽然 iOS 版《Love Plus》也有类似的机能，不过制作小组在《新 Love Plus》中构思这一玩法时提出了一个全新的概念——“男友视线”。所谓“男友视线”，是指通过 3DS 内置的陀螺仪实现从不同角度、不同距离观察女友的特殊系统，只要调整 3DS 本体的位置，玩家就能获得如同现实中的视线，并通过摄像头将照片拍摄下来永久保存。和真实摄影一样，如果出现手晃动或者目标运动的情况，拍摄出来的照片也会较为模糊。

不过，写真摄影的目的不仅仅是拍照，同样也是和女友交流的重要一环。女友的心情好坏将决定摄影是否成功，例如在拌嘴的时候拍照，需要先用对话来调动对方的情绪，这样女友才能对着玩家的镜头露出真心的笑容。当与女友的好感度上升并且经常对其摄影时，她在镜头前也会显得更自然，甚至还能摆出一些平时不多见的可爱 POSE。倘若在拍照时玩家总是盯着女孩的胸部或者做出一些不礼貌的行为，她们便会因此生气并拒绝拍摄。

▲从不同的角度观察女友的一举一动。

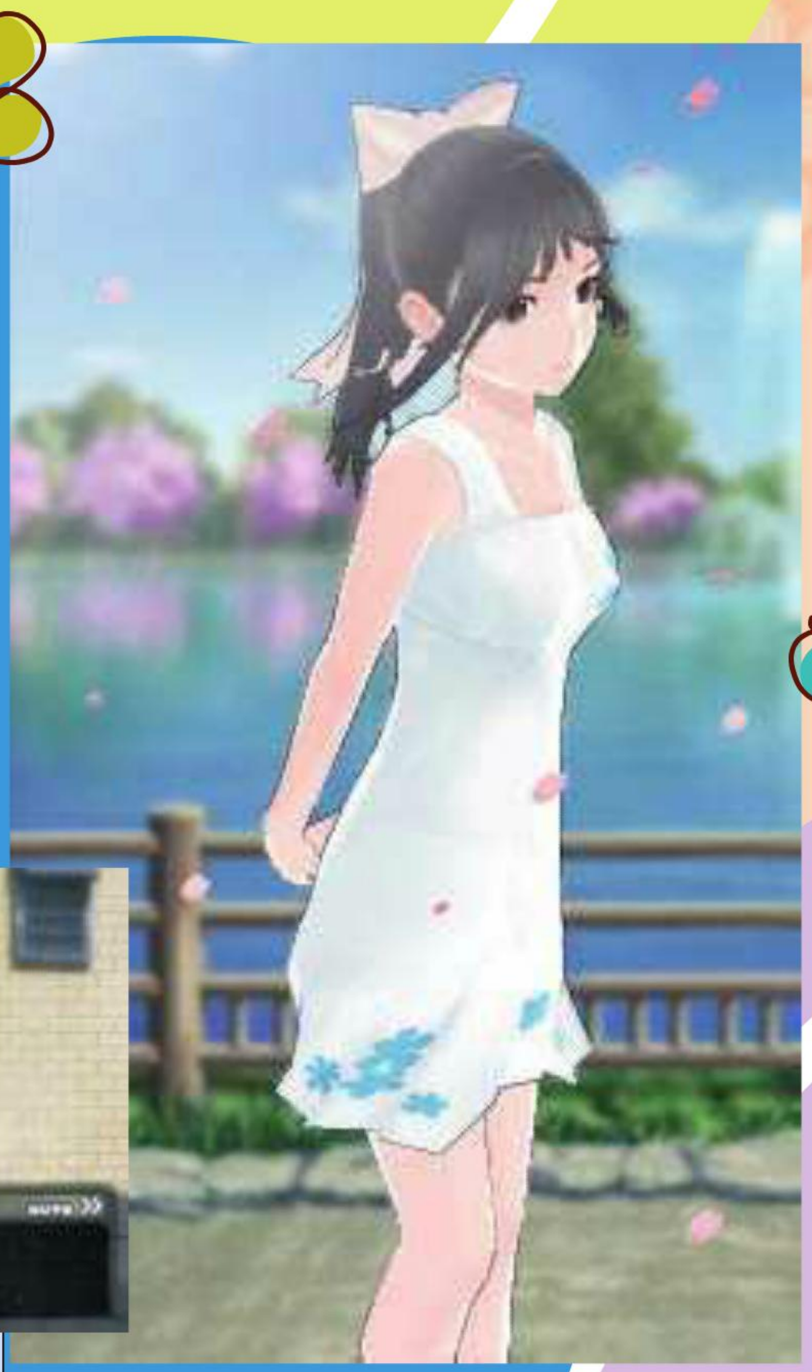
▲女友的表情与动作会随着玩家的视线发生相应变化。

▶想要图谋不轨可是不对的哦！（笑）

# 存档继承

前作的存档继承是很多老玩家比较关心的问题，制作小组于近日宣布《新 Love Plus》将可以继承初代以及前作《Love Plus+》的存档，成功继承后玩家将可以获得丰厚的奖励。不过由于硬件的原因，本作的存档继承需要玩家将 3DS 连接网络并登陆任天堂 e Shop，只要支付 200 日元下载一个小小的专用软件即可实现存档的继承。

| 存档继承奖励 |
|---|
| 恋人状态（亲密度★×1） |
| ●全彼氏力较高状态 |
| ●女友心情高涨状态 |
| ●低落状态恢复 |
| ●疲劳度恢复初始值 |
| ●争吵点数恢复初始值 |
| ●争吵、感冒状态恢复 |
| 亲密度★×5～★×8分别解锁不同的插画 |



▽爱花从清纯的形象转变为衣着时尚前卫的涩谷系女孩。

某日做了这样一个梦。和爱花在都内某流行圣地约会，然而抵达约定的地点出现在眼前的却是一反清纯，转而一身涩谷系女生打扮的爱花。不仅染了黄褐色的头发，她还戴着夸张的耳坠并穿着超短裙。面对你的质问，爱花甚至用盛气凌人的流行语予以反驳。到底是什么契机让爱花发生如此大的变化呢?

某日做了这样一个梦。回过神来时，发现自己站在格斗大会的擂台上正在和一个名叫“小凛”的女子对峙，身穿中华武术服装的小凛身手相当厉害，发起的猛攻密不透风。而由于是自己的女友，所以主角也没办法展开有效的反击。小凛对此毫无察觉，犀利的攻击让人招架不住。

▲英姿飒爽的格斗大师小早川凛子参上!

# 梦事件

“梦事件”是系列备受 FANS 好评的一个独特要素，当玩家和女友的亲密度达到一定程度后并满足特定条件后，游戏中就会触发意想不到的特殊事件，我们可以借此看到女友与生活中截然不同的另一面。每个“梦事件”都有独立的剧情和特别绘制的 CG 插画，要想将它们全部收集齐非常不容易，但想必对玩家来说仍然拥有不小的诱惑力。当然，这一切都只是发生在梦中罢了……

▶宁宁姐成为了传播阳光与温暖的天气播报员。

某日做了这样一个梦。此时一档天气预报节目正在户外取景拍摄，主角便是该节目的制作人，而主持正是端庄优雅面带微笑的宁宁。由于收视率的下降，必须得想办法改变节目制作的策略才行，工作人员非常焦急。要让宁宁更加大胆地出镜吗?就在主角左右为难的时候，一阵“神奇”的风向宁宁吹来……

文 纱迦 美编 NINA

相信各位读者已经从上期杂志的“游戏情报站”栏目中看到《偶像大师 2》登陆 PS3 的消息了。造成这一后果的原因有很多，不过归根结底肯定是发行商追求最大利益。不管怎么样，这次转移阵地对于推广来说肯定是有益无害的。PS3 版还追加了全新的内容，收录了部分 X360 版的付费 DLC，对于玩过 X360 版的玩家来说也是很有吸引力。这期的“前线狙击”栏目会为大家详细介绍 PS3 版的情报。

# THE IDOLM@STER 2 アイドルマスター

| 偶像大师2 | | NBGI | 模拟育成 |
|---|---|---|---|
| PS3 | アイドルマスター2 | | 日版 |
| | 2011年10月27日 | 1人 | 7980日元 |
| | 无对应周边 | | |

## X360版介绍

本作是一款以培养偶像为目的的游戏，玩家扮演 765 事务所的制作人，在一年时间内要让偶像们夺得象征最高荣誉的 IA 大赏。和 X360 上的前作相比，游戏追加了 PSP 版的两名新角色，使得角色总数达到了 13 人。但其中 4 人因剧情需要组成了龙宫小町组合，没有专属剧情，只能参加演出。游戏的世界观设定于 1 代( 含 PSP 版 )的平行世界，偶像们仍处于未出道的状态，游戏系统和 1 代相比也有较大调整。

1、2两作相比，可谓各有千秋。玩家对2代的不满主要集中于以下几点：

1.龙宫小町4人无法培养。

2.取消了网络对战。

3.各周目游戏流程变化不大。

## PS3版卖点介绍

1.追加新曲《READY!!》。

2.收录X360版的前3弹DLC。

3.有两种难度可选。

4.新增G4U!模式。

对比 X360 版的缺点和 PS3 版的卖点之后不难看出，PS3 版试图通过增加难度来让游戏的玩法更加多样化，不过究竟是否成功，还有待时间的检验。

## 新曲《READY!!》

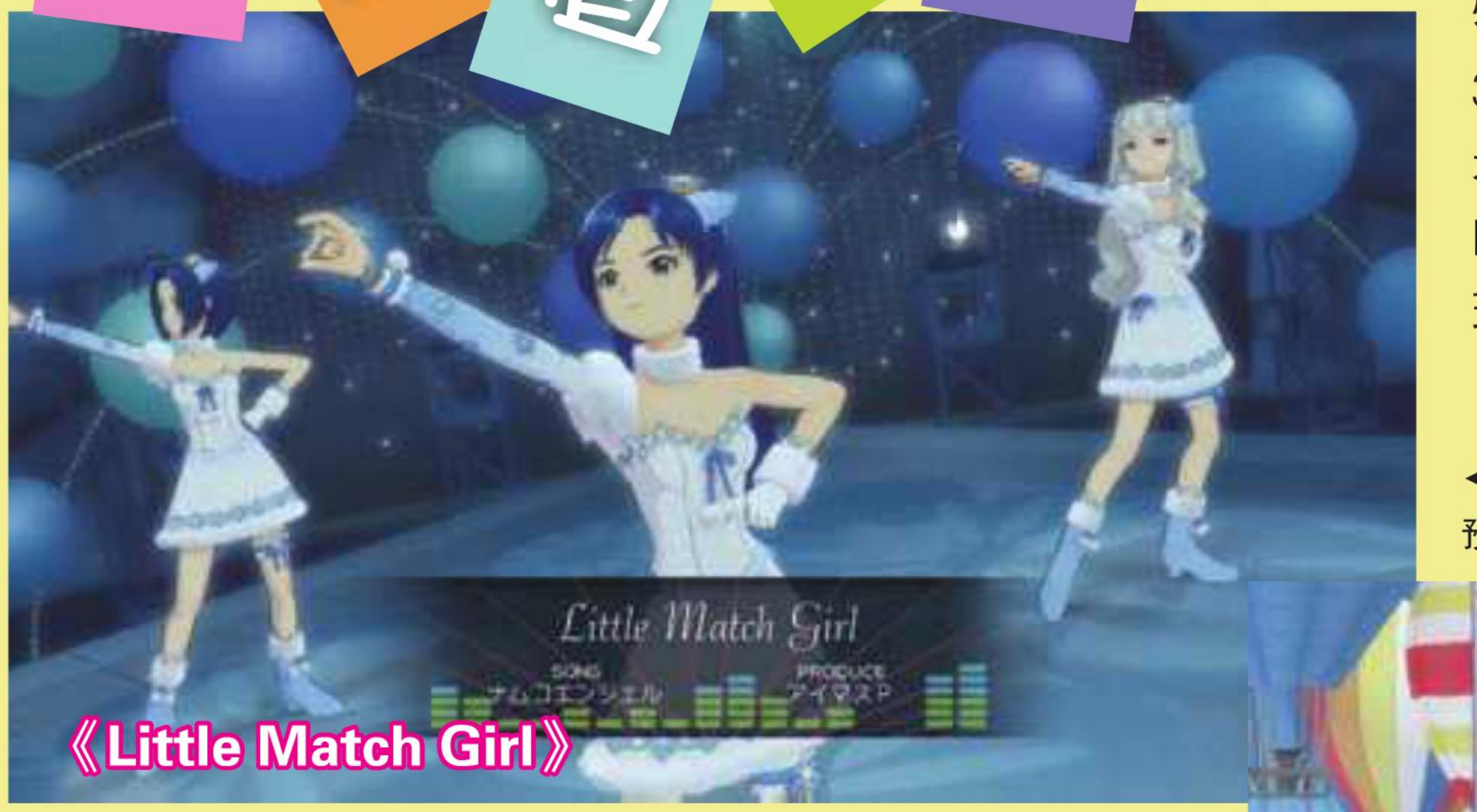
《READY!!》是目前正在上映中的 TV 版动画《偶像大师》的片头曲，这首歌将被收录到PS3版中，而且是以5人曲的形式。目前 X360 版一共只有 5 首 5 人曲，足见其珍贵之处。目前还不知道 X360 版是否会通过 DLC 来追加这首歌，已确认 8 月的第 7 弹 DLC 是不会追加的。

©洼冈俊之©NBGI

## DLC超值附赠

PS3 版会附赠 X360 版的前 3 弹 DLC，包括 X360 版的预约特典——《Little Match Girl》。在 X360 版中，如果你想购入前 3 弹 DLC 的话，需要花费 2 万多日元。当然这个数值不具备参考价值，因为玩家是可以选择性购买的。不过在 PS3 版中这些 DLC 内容需要满足一定条件才能开启，当然这次肯定不会再让玩家额外花钱了，只是 PS3 版的 DLC 也确认会按月推出了。

**友情提示：**以下 3 首歌曲均已在今年的光盘中赠送过。




◀以著名童话改编的歌曲，风格独特。原为X360版的预约特典，配合雪主题的服饰效果尤佳。

◀说唱风格的5人曲，充满动感，原为X360版第2弹DLC内容，与之配套的服饰是街舞主题。

◀百老汇风格的俏皮歌曲加上可爱的女侍应生服装，真是可以打满分！推荐边吃汉堡边欣赏！

## 两种难度

X360 版《偶像大师 2》更改了初代的系统，新系统更适合单人游戏，还有自我挑战的动力。但游戏中存在着所谓的最佳战术，这使得游戏的难度大幅降低，这可能也是 2 代取消网络对战的原因之一。这次的 PS3 版会增加难度的选择，NORMAL 难度适合新手，老玩家则可以选择 HYPER 难度。可以预想的是，HYPER 难度应该就是给玩过 X360 版的人准备的，相信这个难度一定非常恐怖，让我们拭目以待吧。

## G4U!

G4U! 的全名是“Gravure For You!”，本模式为 PS3 版《偶像大师 2》限定版的附赠内容，购买普通版的玩家将无法玩到。

你可以把 G4U! 看成游戏的一个模式，这个模式其实就是拍照模式，玩家可以让偶像们身着各式各样的服装并摆出指定的动作，背景为海边。值得一提的是，本次限定版同捆的 G4U! 为第一卷，封面女郎是天海春香，未来还会陆续推出第二卷、第三卷提供更多的服饰和背景供玩家选择，当然封面女郎也会更换（怎么想都觉得可怕）

## 限定版情报

除了 G4U! 第一卷以外，本作的限定版还收录了大量好礼，绝对会让系列支持者们怦然心动！

1.特别包装的PS3游戏《偶像大师2》。

2.TV动画版《偶像大师》第1卷蓝光限定版，收录前两集动画外加5大特典。

3.TV动画版《偶像大师》蓝光全9卷的收纳盒。

4.PS3软件《偶像大师 Gravure For You!》第一卷。

5.《偶像大师2》原声CD。

6.《月刊**アイグラ！！**》杂志。

送了如此多的好东西，这价格自然也不低——19800 日元，考虑到目前高居不下的日元汇率，估计届时没有 1700 大洋是拿不下来的，而且这还没算邮费。

▲▼普通版游戏与限定版游戏的包装对比。

## 图解PS3版

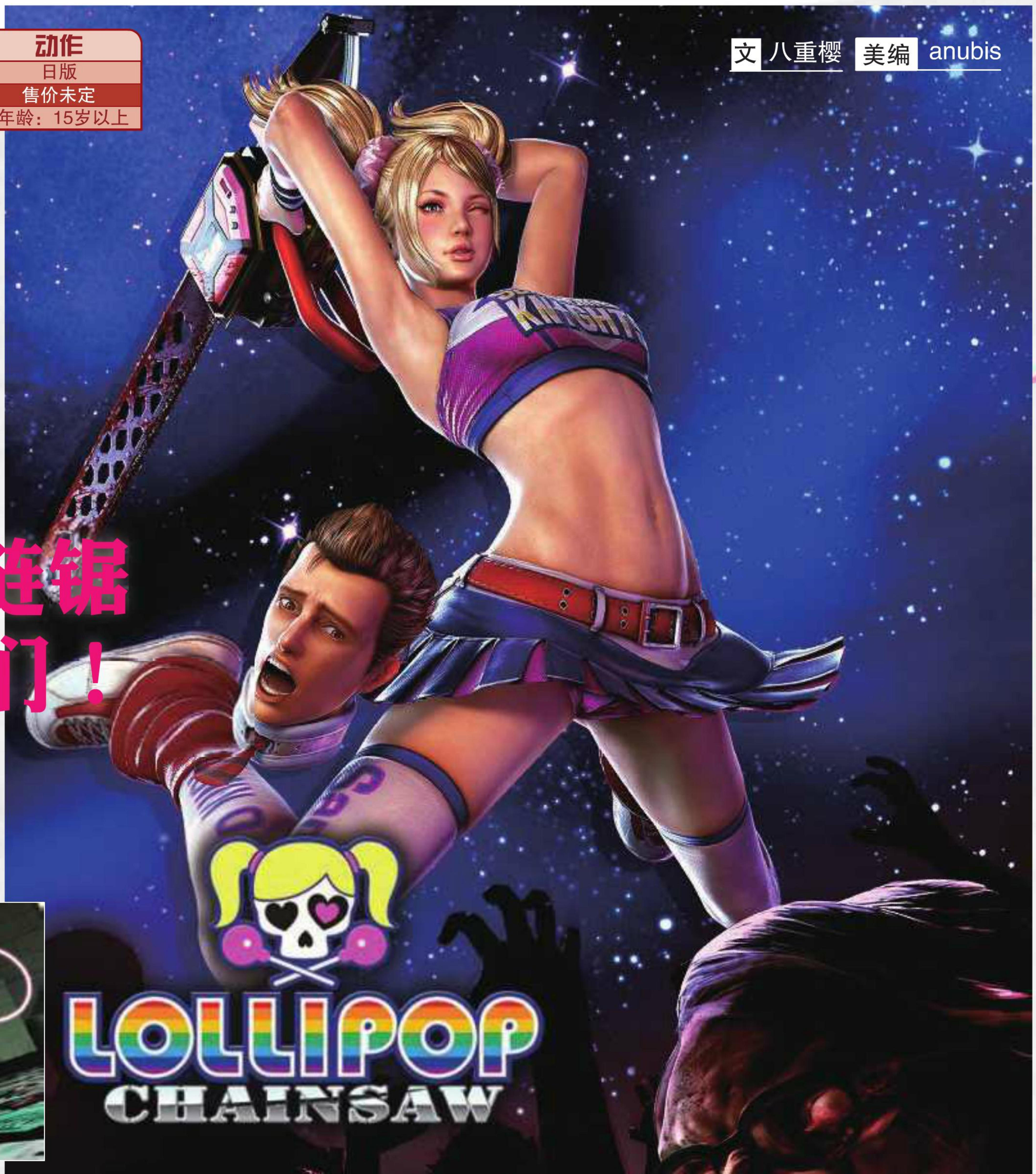
►这是PS3版的选人画面，由此看来PS3版中依然不能培养龙宫小町4人组。不过话说回来，如果真能培养的话，这个应该算是PS3版的最大卖点了，没有理由官方不大张旗鼓地宣传一番的。

◀从此图上可以看出，游戏的主要计分方法没有变化，连击加成依然是连击数+5，这也意味着除非修改X360版中“三神器”的效果，否则即使高难度也不会对知道方法的玩家构成挑战。

►最令人惊讶的是，PS3版完全继承了X360的三原色设定，即□为X的蓝色，△为Y的黄色，○为B的红色。不过仔细一想，这个也确实没法改，因为三原色还对应三种能力，如果要改为PS3按键颜色的话，等于整个游戏都要重新调整了。

| 链锯甜心 | | 角川GAMES | 动作 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | LOLLIPOP CHAINSAW | | 日版 |
| | 发售日未定 | 1人 | 售价未定 |
| | 对应机种为PS3及X360 | | 推荐玩家年龄：15岁以上 |

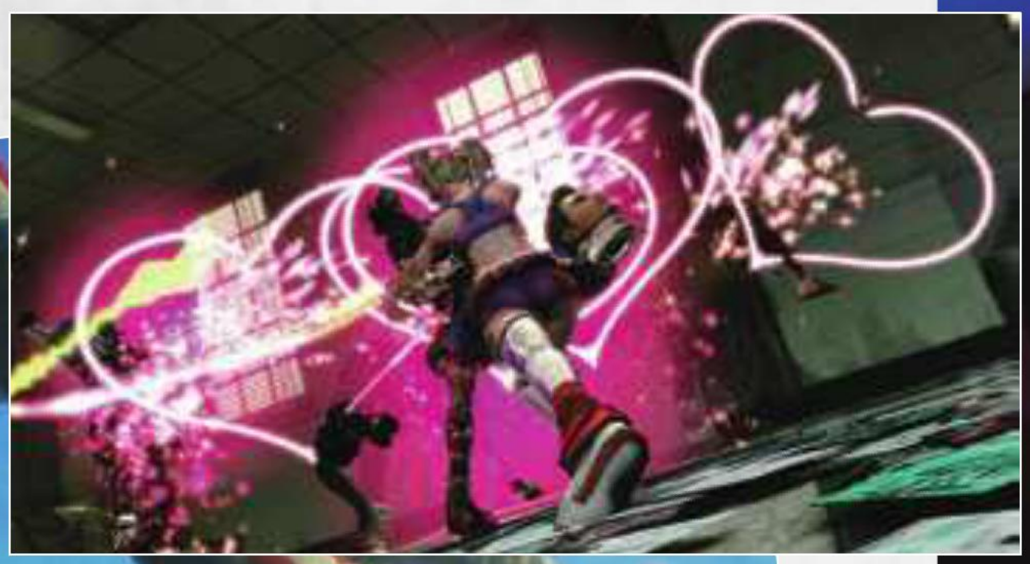
文 八重樱 美编 anubis




Grasshopper Manufacture 首席制作人须田刚一一向都是以他天马行空的想象力和创造力著称于世，坐在马桶上想出来《英雄不再》的经历令人惊叹不已，而他即将为玩家带来的新作，同样是一款充斥着美式元素和暴力场面的动作游戏！只不过本作的主角换成了一位金发碧眼、身着啦啦队队服的可爱女高中生朱丽叶，她将挥舞手中的链锯斩杀出现在学校中的恐怖丧尸们！是不是让人联想到了当年的《御姐武戏》呢？不过可爱的朱丽叶可是不会做出让自己白皙的肌肤沾染上鲜血这种事的，她将会上演华丽度 100% 的闪亮演出征服玩家们！

# 挥舞嗡嗡作响的链锯 华丽地斩杀丧尸们！

提到本作的最大魅力，自然就是用链锯虐杀丧尸所带来的爽快感啦。美少女朱丽叶不但会使用多种链锯的动作攻击对手，还会发挥出她在啦啦队所学到的体操动作给予丧尸致命一击呢！下面我们就来看看本作具体有哪些战斗要素吧！



■在倒立状态下同样可以攻击对手，可谓是毫无死角！

◀本作以“粉红色的光芒”取代了砍到丧尸时鲜血四溅的效果，如果使出华丽的连段的话，还会有爱心飞舞呢！

CHECK

## 爱用的链锯还可以进一步强化？！

朱丽叶的链锯在满足特定的条件之后就可以进一步强化。游戏开始时，能够使用到的技巧还非常有限，但随着游戏流程的推进，朱丽叶能使用到的技能也逐步丰富多样起来。

## 用粉红链锯将丧尸一分为二！

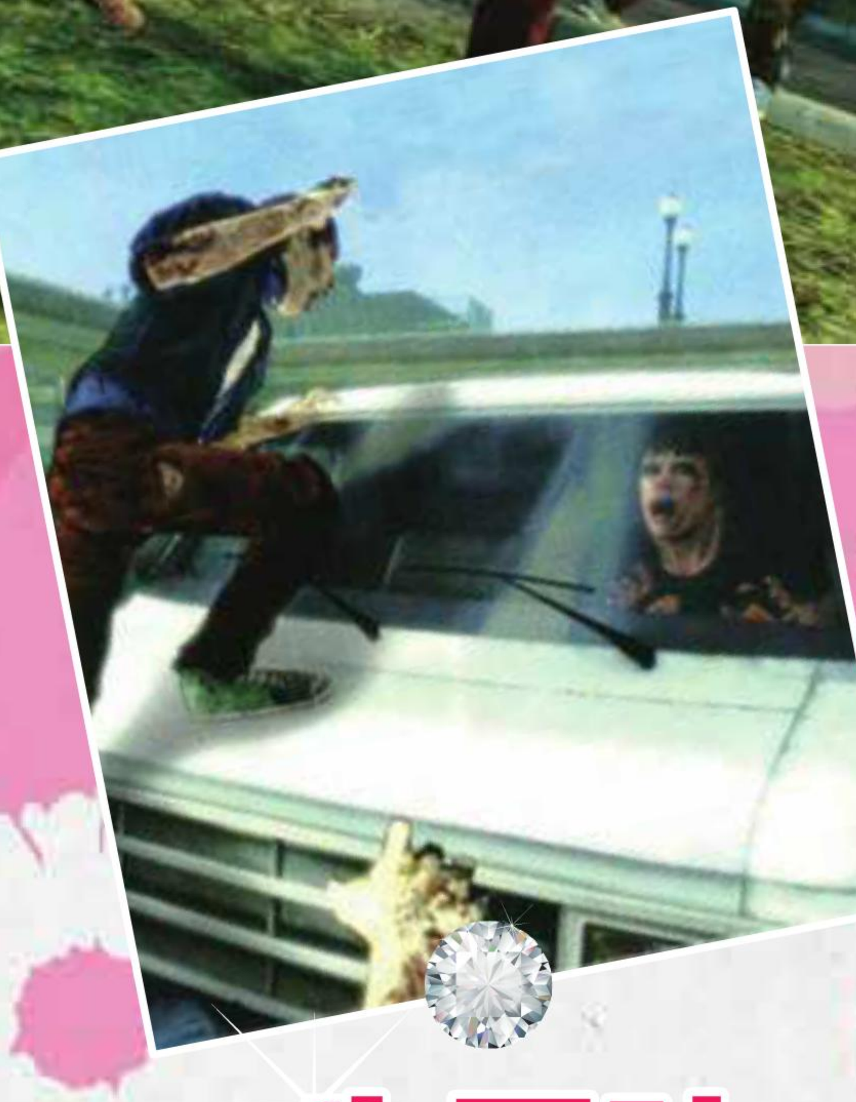
在《链锯甜心》中，朱丽叶的主要武器就是可爱的链锯了。链锯的进攻方式并不仅仅是左右挥舞这一种，玩家亦可以跳起后从上往下劈开丧尸，或是在倒立的情况下劈砍等等。也就是说，不是无脑连按按键就能打过的，玩家需要针对不同种类的丧尸采用不同的作战技巧。

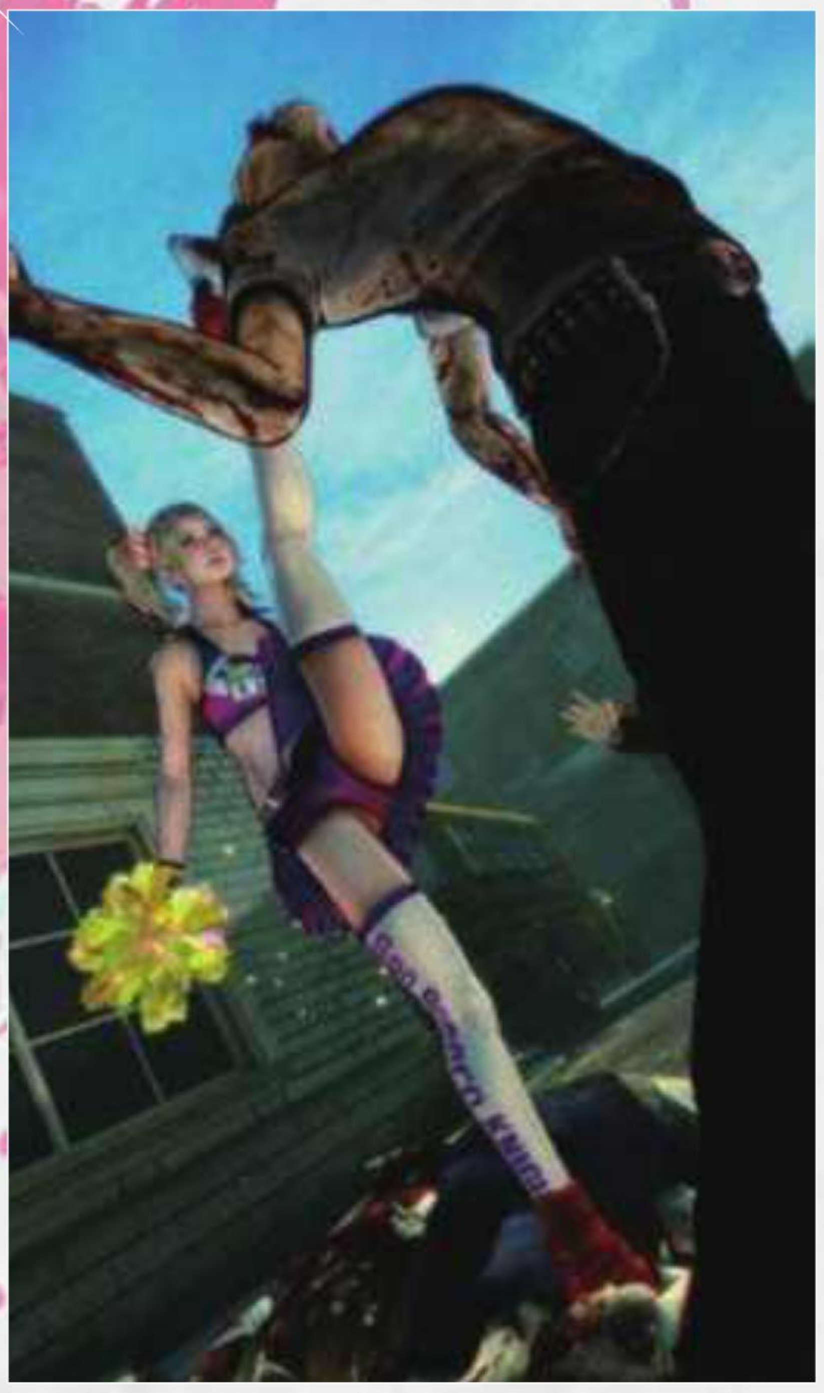
# 挥洒青春的丧尸

©KADOKAWA GAMES,GRASSHOPPER MANUFACTURE

# 美少女×丧尸×链锯 须田刚一倾情巨献

■把丧尸当做跳马跳过去，之后利用其丧失平衡感的刹那发动攻击。





▲踢腿是啦啦队的基本动作之一，请用充满力量的一腿踹翻敌人吧！

◀有些学生虽然暂时躲过了一劫，但丧尸还是会很快找到他们！请快点把他们从丧尸的魔掌中解救出来吧！

## 以阳光般的笑容和流畅的动作扫荡丧尸！

说起啦啦队，可以算得上是美国高校的必备社团呢！定期还会举办啦啦队竞赛，由啦啦队的成员们通过抛起、跳跃等高难度动作组合表演出令人震惊的演出，从而达到加油助威的效果。身为啦啦队成员之一的朱丽叶也把啦啦队竞赛的动作融入到了战斗当中，大家可以欣赏到她富于变化的曼妙战斗身姿。

## 各具特色的关卡等待玩家们尝试！

尽管《链锯甜心》的故事舞台是高中，但本作的场景还是相当丰富的，例如教室、操场等等，每一个关卡中都有着各色机关，能让玩家不会对游戏失去新鲜感。请多多注意这些制作组细心搭建起的细节吧！

## 朱丽叶· 斯塔林 JULIET STARING

■在朱丽叶的身上可以看到当下美国女高中生的所有特点——青春、朝气、活泼、可爱、流行。

本作的主人公朱丽叶·斯塔林是一位土生土长的美国少女，目前就读于西海岸的圣罗美洛高校。平日里，她是该校啦啦队的一员，总是穿着性感的啦啦队队服为队员们打气加油。私底下，她的另一重身分则是拥有悠久历史的丧尸狩猎家族的后人。在她即将迎来 18 岁生日的那一天，赴约前往学校的朱丽叶震惊地发现，曾经熟悉的校园转眼之间变成了被丧尸包围的恐怖地狱。为了拯救同学与校园，朱丽叶释放出了隐藏在体内的“丧尸猎人”之力，使用心爱的链锯开始清理起了碍眼的丧尸们。

### Juliet's Style

PIONT 1 金黄色的头发被绑成双马尾的样式

PIONT 2 心爱的武器链锯被涂装成了粉红色

PIONT 3 腰间绑着一个男人的首级？！

# 娱乐游戏！

LOLLIPOP CHAINSAW

# NEVER DEAD

去年E3上Konami公布了一款原创动作游戏——《不死之身》，当时公布的情报还比较少，只有预告片放出；时刻一年，今年的E3大展上Konami终于给出了更多的情报，并且有试玩影像放出。从目前的情况看，许多人的第一反应就是《鬼泣4》和《猎天使魔女》的结合体，这样说也没错，但别忘了这个游戏有个“令人发指”的设定：主角永远也死不了……

布莱兹 波尔兹曼 BRYCEBOLTZMANN

文 天行者 美编 anubis

| 不死之身 | | Konami | 动作射击 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | Never Dead | | 美版 |
| | 预定2011年冬季 | 1人 | 未定 |
| | 对应机种为PS3、X360 | | 对应玩家年龄未定 |

500年前，布莱兹和自己的妻子一起挑战魔王阿斯塔罗斯（Astaroth），由于实力太过悬殊，他们俩败下阵来。更糟的是，战斗中布莱兹不仅失去了自己心爱的妻子，而且右眼被魔王“改造”，更是受到了诅咒，成为恶魔，拥有了不死之身。拥有了恶魔这个身份之后，他竟然加入了NADA（the National Anti–Demon Agency）——一个致力于绞杀恶魔的国家组织，并且也有了一位名叫阿卡迪亚（Arcadia）的女同伴。

■这就是500年前的布莱兹，风华正茂，一本正经。

■布莱兹的老婆替他挡了致命的一刺而牺牲，他本人也变成了恶魔猎人。

■正所谓“时间是把杀猪刀”，500年后布莱兹就成这个样子了，不仅老不正经、爱玩断肢，还经常挑逗同行的阿卡迪亚。



©Konami Digital Entertainment. KONAMI is a registered trademark of KONAMI CORPORATION. All Rights Reserved.

# 这是有史以来最“脆弱”的自残型主角

主角布莱兹其实是个非常脆弱的男人，因为不管是什么怪物，碰到他都会让他缺胳膊少腿。E3上展示的试玩影像也正是要向玩家说明布莱兹是多么容易“散架”，但游戏的乐趣也在于此（或者说制作人就是想看到主角的身体每时每刻都残缺不全）。我们的主角能被打烂成6个部分，分别是四肢、身躯和头部。当它们“分家”后，我们也能控制这些残肢行动，比如当手被打掉后，我们还能继续射击怪物；当头被打掉后，还能用头去冲撞怪物……要让它们重新组合在一起也非常容易，因为画面中会有黄色的标示提示残肢的位置，走过去就能恢复原来的样子了。就算不主动去寻找残肢，一定时间之后，布莱兹也会重新长出丢失的部分，因为布莱兹也拥有比克大魔王那样的再生能力……

■布莱兹面对这么多敌人，即使被断肢，也依然在战斗。

■一次爆炸就能让布莱兹“粉身碎骨”，但是他本人乐在其中，希望玩家也能乐在其中。

Puppy

■右脚也没有了……

除了怪物能把布莱兹“撕成碎片”外，主角本人也有自残的癖好。比如我们能把手臂扔出去当成诱饵吸引怪物，然后等怪物都过去啃食手臂的时候，从后面干掉它们，再比如布莱兹会发现有些地方自己不可能到达，他就会主动拔下自己的脑袋，然后控制自己的头颅到达目的地，之后利用再生能力长出身体……脑袋虽然没有持有武器，但是它仍然能用冲撞攻击怪物……这还不算完，如果场景中刚好有火堆，布莱兹触碰后会全身着火，这时候射出的子弹就带有火属性……听起来是不是非常猎奇啊?

## 阿卡迪亚 ARCADIA

和布莱兹同属NADA，并且和他一起冒险，属于正常人类，游戏中经常跟布莱兹斗嘴。

# 《猎天使魔女》版《鬼泣4》？

从E3的试玩影像上看，游戏的爽快度还是非常值得期待的！主角的武器跟但丁非常类似，是一把“蝶灵剑（butterfly-inspired sword）”和双枪。从游戏人设和试玩影像中可以看出这两把枪并不一样，左手持的是乌兹冲锋枪，而右手则是传统的手枪，和一般耍帅类动作游戏不同的是，枪械的子弹并不是无限的。一般情况下举枪会有两个准心，这看起来确实有点怪异，但是也可以把这两个准星合二为一的。从演示上看，射击时候的动作和感觉比较偏向于《古墓丽影》。游戏的怪物外型设定和种类都和《猎天使魔女》比较像，都是拥有着天使特征的恶心怪物，BOSS的造型虽然不算巨大，但是足够恶心与猎奇。

■小心后面！不用怕，布莱兹可不怕被切成两半。

妮可 NIKKI

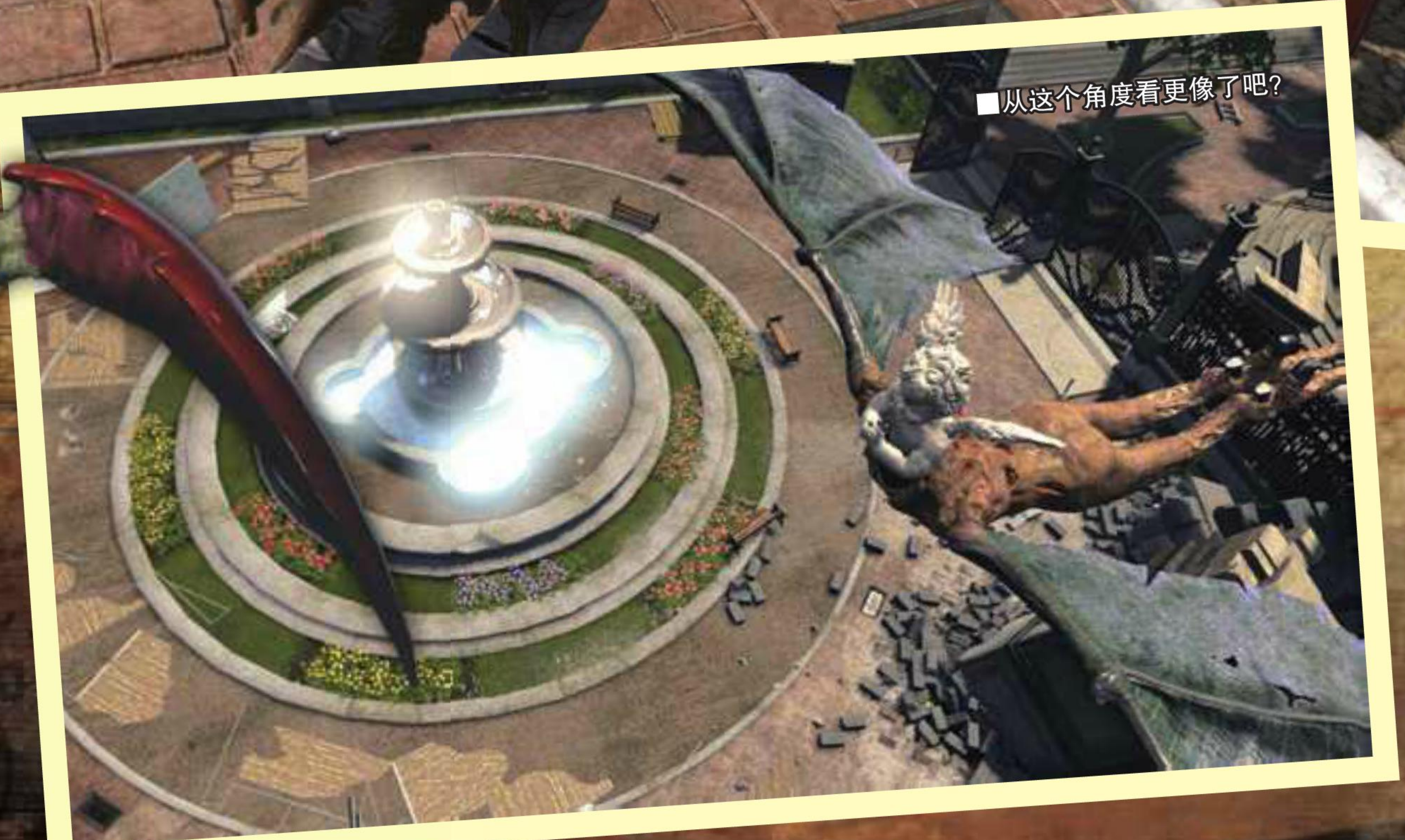
妮可是位时尚的天真可爱的少女，但同样是位谜之人物，从预告片中看到她与布莱兹他们同行。她究竟和NADA有何联系呢？耐心等待官方的情报吧……

阿列克斯 ALEX

谜之人物，在宣传影像中出现，从他的表现上来看是为亦敌亦友的角色。

■这个场景和《鬼泣4》中的教堂关卡非常相似。

Spoon



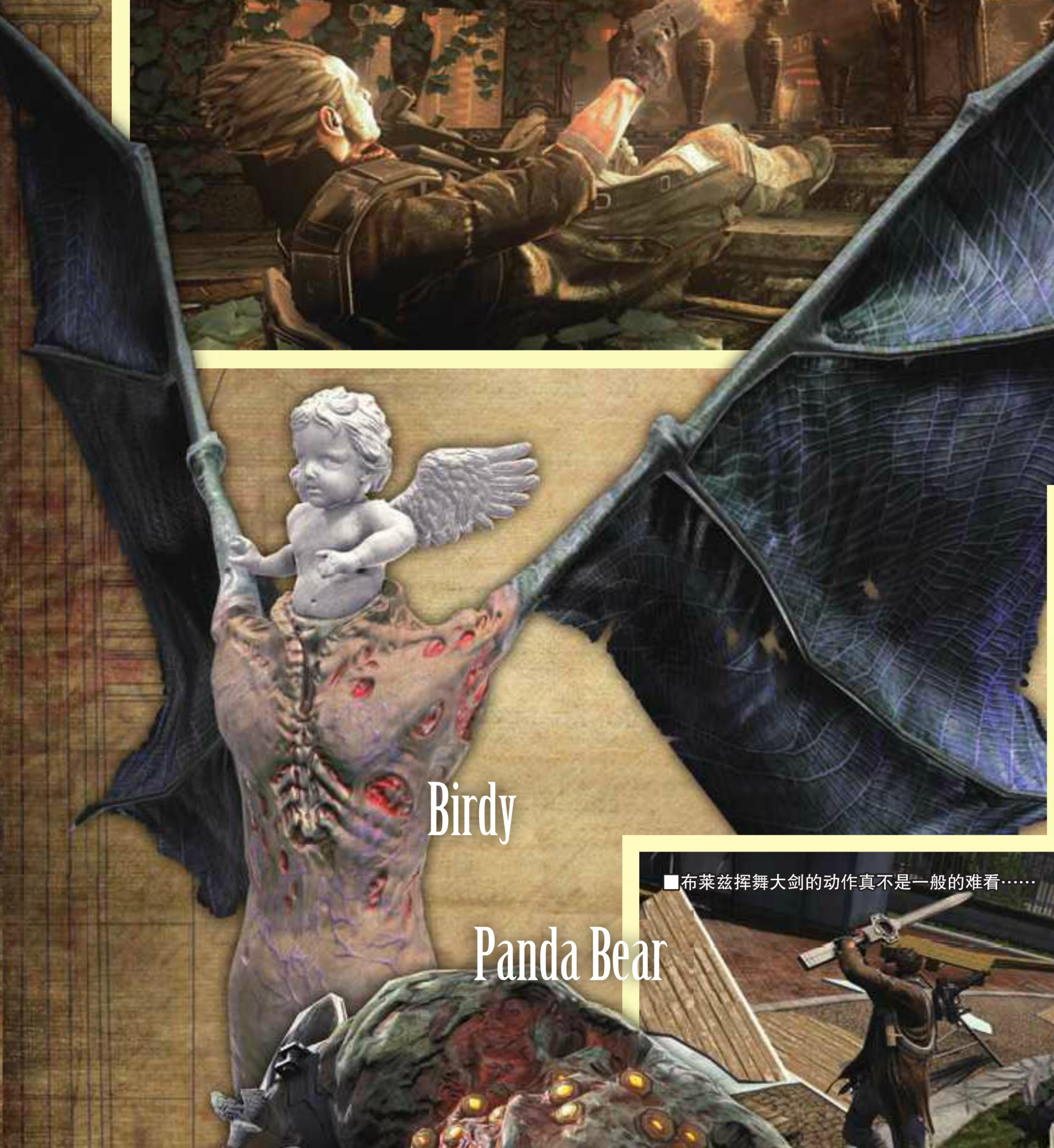
■从这个角度看更像了吧？

从试玩影像中可以看到，游戏还有场景破坏的特效，许多柱子被打碎后都会造成上层平台的垮塌，因此对付怪物的方式绝不仅有枪与剑。游戏更偏向于射击，大剑的使用频率并不高，而且很遗憾地告诉大家，就目前的情况来看，游戏中布莱兹挥舞大剑的感觉比较差，打击感也很弱，难道这就是制作组弱化大剑的真正原因吗？

# 这个GAME也会OVER

　　虽然布莱兹拥有不死之身，但这并不意味游戏会像《波斯王子 4》那样没有 GAME OVER 的设定。触发 GAME OVER 的条件只有两个，一个是同行的阿卡迪亚被怪物攻击致死，另一种方式是头部被名叫 Grandboy 的怪物给吃掉……当阿卡迪亚受到攻击倒地后，画面中会提示她的位置，并且随着时间的流逝，她的生命值会逐渐减弱，因此你必须以最快的速度赶过去把她救起来。这个设定让我想到了前段时间推出的《骑士契约》。而 Grandboy 会主动过来张开大口疯狂吸气，妄图把布莱兹的脑袋给吸入血盆大口中，只要注意躲避即可。

■场景是可以破坏的。



Birdy

■布莱兹挥舞大剑的动作真不是一般的难看……

Panda Bear

▲这就是能吞掉布莱兹脑袋的Grandboy

沙利文 SULLIVAN

真正的谜之人物，除了外貌和姓名外，其他一无所知

文 天行者 美编 NINA



# KINECT STAR WARS 从这一刻起，你就是绝地武士！

**《星球大战》系列作为一个经典的电影系列，其影响力在全球范围内无人能及，之后推出的一切与之相关的周边产品更是让厂商笑得合不拢嘴。虽然到目前为止推出了不少《星球大战》游戏，但是我相信每一位看过电影的观众都幻想自己穿着披风，亲自挥舞着光剑砍杀敌人吧。很幸运的是，不久之后你就能通过 Kinect 实现这个愿望啦！**

| Kinect 星球大战 | | Microsoft | 动作 |
|---|---|---|---|
| X360 | Kinect: Star Wars | | 美版 |
| | 预定2011年11月30日 | 1~2人 | 49.99美元 |
| | 对应Kinect | | |

## 故事背景

本作的时间线拉得比较长，横跨《星球大战Ⅰ 魅影危机》和《星球大战Ⅲ 西斯的复仇》，当然里面也包含了初代三部曲的场景，比如《星球大战Ⅴ 帝国的反击》中贝思平星球（Bespin）星球的云中城（Cloud City），而去年 E3 上演示的与维达勋爵对决的片段则是发生在扎扎宾克斯所在的纳布星球(Naboo)。另外，本作中已经确认会登场的星球还有制造克隆部队的卡米诺星（Kamino）。

▲主角即将和菲斯托大师跳到地面进行战斗。

◀这里就是贝思平的云中城了，主要的敌人是B1型战斗机器人。

## 绝地武士大冒险

### JEDI ADVENTURE

这就是游戏最大的卖点啦！在这里我们能化身万众瞩目的绝地武士，挥舞光剑对抗敌人。在 SDCC 2011 上的演示虽然跟 E3 上的内容相同，但是这一次是双人合作。演示中使用的角色是一位原创角色与菲斯托大师。角色造型均来自《星球大战 克隆战争》。游戏的操控也非常简单，右手负责挥舞光剑，举起左手则是使用原力（左手发动原力后，能切换为双手控制）。游戏非常忠实原著，光剑不仅可以砍杀敌人，也可以把敌人射出的激光反弹回去；而原力可以举起横在道路中央的障碍物，以及将敌人举起来再扔出去。游戏一开始的敌人是非常有喜感的 B1 型战斗机器人，它们移动缓慢，攻击频率不高，因此对付它们非常轻松。看过电影的玩家都知道，绝地武士在用光剑决斗是时候，少不了的是跳跃翻滚，这样的好处是能躲避攻击以及攻击敌人的后背。当遇到拥有防护罩并且攻击力稍高的毁灭者时，就需要跳跃翻滚来攻击它的后背了。这个动作也是非常容易发动，原地起跳即可。当然，跳跃也是能在不同的平台之间移动的。

▲从这张截图可以看出游戏的画面还是很让人满意的。

►因为毁灭者拥有防护罩，因此跳到它背后进行攻击将会是最佳选择。

▶随着游戏的进行，更多敌人也会登场，图中的敌人来自电影EP3的警卫机器人，但是为何它们会出现在云中城就不得而知了。

由于在游戏中我们不能随意控制角色的行走（因为路线和行走方向都是固定的），因此我们能做的只有晃动上身来躲避，以及前倾身体来加快移动速度。另外我们在游戏中还能驾驶 X 翼战机在宇宙中对战，非常爽快！只不过操作方式官方还没有公布。

从众多的演示视频来看，可能大家会觉得游戏的延迟有一点严重，但是从现场试玩的反馈来看，游戏的延迟非常小，玩起来也是爽快无比，因此这一点请玩家大可放心。许多玩家可能跟我一样，期待在游戏中见到更多的名角色，目前公布的人物除了菲斯托大师以外，就只有维达勋爵了。当然，尤达大师、云杜大师和欧比万应该也会出现在游戏中的，因为他们没有理由不登场啊！



## 飞梭大赛
## POD RACER

▲飞梭大赛算是一个不小的惊喜，玩过的玩家都赞不绝口。

▲虽然赛道为原创，但是依然“原汁原味”。

飞梭大赛在《星球大战 魅影危机》中首次登场，电影中年幼的阿纳金凭借这场比赛赎回了自由身。本作中的飞梭大赛做得出乎意料得好，无论是赛道的还原度还是比赛中的急速感都把握得相当到位。游戏中一共有 20 辆飞梭供玩家选择，赛道的数量目前还不得而知，不过制作人表示他们“并不想重制电影中的赛道，而是会制作出跟电影风格接近的赛道”，这些赛道同样有峡谷、山洞和急转弯，保证不会让星战迷失望。

这个模式同样支持双人分屏对战，和传统的竞速游戏不同的是他独特的操作方法——双手自然平举，左右手分别控制左右两个方向，需要往哪边转弯的时候只需收回对应的手臂，另一只手臂往前伸即可；如果双手都往前推，则会发动涡轮加速，不仅速度会瞬间提升，连视角也会改变。游戏的操控感很出色，有点类似于《反重力赛车》。

▶赛道中有些路段弯道众多且十分狭窄，因此除了要保证自己的飞梭不撞山以外，还要避免其他选手的阻扰。

## 艺术品般的限定版主机

看过《星球大战》的朋友必然记得电影中有一个忠心耿耿、酷似垃圾桶造型的机器人，以及始终站着它身边的一位全身都是金黄色盔甲的人形话唠机器人吧，他们就是大名鼎鼎的 R2D2 和 C-3PO。它们的人气非常之高，而且从某种角度来说，这两位可以算得上是星战的代言人了。这不，本作的同捆版限定主机套装就与他俩有关。

▼手柄特写。

■这个套装非常超值，心动的玩家现在可以在网上预定了。

■R2D2和C-3PO的形象深入人心。

▼主机机身特写。

◀打开碟仓，这里可以看到一行小字：Help me Obi-Wan Kenobi, you're my only hope(救救我，欧比万，你是我惟一的希望),这段话就是电影EP1中莉娅公主让R2D2捎给欧比万的口信。

这个套装中包含了 R2D2 主题涂装的硬盘容量为 320G 的主机、3PO 主题涂装的改良版手柄、白色 Kinect、无线耳机、《Kinect 星球大战》以及《Kinect 大冒险》，值得注意的是，这台限定主机跟《光环 致远星》版主机一样，开机和开启碟仓都有特殊音效，这些音效均来自 R2D2，本期的 Gamehalo DVD 中已经收录了这两个音效，喜欢的玩家可以用作手机铃声哦！另外，这还是 Kinect 首次以白色涂装示人呢，今后会不会单独发售白色版本就不得而知了。主机套装售价 449.99 美元。在刚结束的 SDCC　2011 上，微软就已经送出了一台限定版主机了。另外，第一位在香港动漫节上购买 X360 4G 体感套装的玩家也能免费换取限定版主机套装……这可是亚洲第一台啊！总之，作为一个星战迷，你没有理由错过这台主机！

LucasArts, the LucasArts logo, STAR WARS and related properties are trademarks in the United States and/or in other countries of Lucasfilm Ltd. and/or its affiliates. © 2011 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Microsoft and the Natal logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

# ANARCHY REIGNS

文 铃 美编 anubis

| 极度混乱 | SEGA | 动作 |
|---|---|---|
| 多机种 Anarchy Reigns | | 美版 |
| 预定2012年1月 | 人数未定 | 售价未定 |
| 对应周边未定 | | 对应玩家年龄：未定 |

“白金工作室出品必属精品”，这样的头衔可不是工作室自封的，而是玩家赋予的。作为工作室新公开的动作游戏作品，《极度混乱》以其华丽的画面风格、硬派的打斗动作、帅气的角色形象迅速俘获了玩家的芳心，更重要的是，本作的多人模式将会成为游戏的重头之一，一向侧重于单机模式的白金工作室究竟会给我们带来哪些惊喜呢？大家拭目以待吧！（注：本作日版名为《Max Anarchy》）

## 杰克 Jack

- 年龄：42
- 身高：2.18 米
- 体重：230 公斤
- 种族：胞质杂合体

右手装备有其标志性的名为“短吻鳄之齿”的双层电锯，本作的主人公之一，也是白金工作室的另一款作品——《疯狂世界》中的主角。

## 里奥 Leo

- 年龄：25
- 身高：2.04 米
- 体重：164 公斤
- 种族：半机械人

四肢配备有锋利的电子刃，本作的主人公之一，同样是《疯狂世界》中登场过的人物。

©SEGA. SEGA, the SEGA logo and ANARCHY REIGNS are either registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. All rights Reserved.

# 零号 Zero

- 年龄：26
- 身高：1.97 米
- 体重：152 公斤
- 种族：人类

身着先进战斗服的忍者，手持鬼丸和数珠丸两把武士刀。

# 莎夏 Sasha

- 年龄：24
- 身高：1.71 米
- 体重：53 千克
- 种族：人类

莎夏是一位美丽的冰山美人，使用武器为冰柱，它们能冻住敌人或变形为锋利的冰刃。

# 尼古拉 Nikolai

- 年龄：32
- 身高：2.10 米
- 体重：310 公斤
- 种族：半机械人

双手装备的特斯拉线圈会产生强大的电流并攻击对手，头脑聪明。

## 混乱的世界

游戏的背景被设定在了未来，由于污染、战争以及生化武器的使用，人类的生存环境遭到了极大的破坏。为了生存下去，人类几乎采用了力所能及的办法，甚至利用生控体系统来解决基因突变，这必然会导致能力与局势的失控，从而产生一些能力超群的人或怪物，他们既能给人们带来希望，也能带来毁灭。

# 混乱的世界

多人模式是本作的重头戏之一，目前公布的可选角色有八人，玩家将会控制他们以“乱斗”的方式与其他玩家对抗，这种进行方式会在无形中为最终战果制造很大变数。游戏会以动作游戏的框架为基础，但微妙的系统让人玩起来又有在打格斗游戏的感觉。

虽然此次有在多人模式中投入很大精力，但白金工作室并没有怠慢单机模式。单机模式可选角色为杰克与里奥，二人将在遭到荒废的阿尔丹布拉市中展开冒险，由于个性与角色能力的不同，两者所经历的事情也会不一样。

## 巨牛 Big Bull

- **年龄**：4
- **身高**：2.88 米
- **体重**：1300 公斤
- **种族**：胞质杂合体

十分强壮，身形与牛相似，用手中的锤子攻击敌人。他的大脑是四年前被移植到这个躯体中的。

## 布克·巴隆 Blacker Baron

- **年龄**：37
- **身高**：2.05 米
- **体重**：256 公斤
- **种族**：半机械人

一个暴力分子，以火焰拳套作为武器，并将之命名为“超级性感火焰拳”，他也曾在《疯狂世界》中登场。

## 玛蒂尔达 Mathilda

- **年龄**：27
- **身高**：1.88 米
- **体重**：188 公斤
- **种族**：半机械人

布莱克·巴隆的助手，手持名为“钢铁少女”的狼牙棒，狼牙棒被紫色的未知能量笼罩，还能变形成可折叠的皮鞭。

PlayStation®

PlayStation®
游戏专页

各位同学，来香港旅游，有到尖沙咀的海港城闲逛吗？这次是《汽车总动员 2》板牙 Mater 亚洲首度曝光！跟他合照后，欣赏珍藏幕后花絮，再玩 PS3 版《汽车总动员 2》游戏。记得报名参加打机比赛呀！有机会赢到 PS3 游戏和精品！这个暑假可要大玩特玩！展览日期为 7 月 16 日至 8 月 14 日，时间是上午 11 时至下午 9 时，地点在海港城海运大厦地下 KidX。

# PS电玩大本营

http://asia.playstation.com

**“PS电玩大本营”新浪微博**
http://weibo.com/PSasia
**“PS电玩大本营”腾讯微博**
http://t.qq.com/PlayStation

## 新时代西部传奇

《CALL of JUAREZ® the CARTEL》( 狂野西部 大毒枭 ) 是一款 PS3 第一人称射击游戏。游戏将会带领大家游走旧西部时代到现代的社会。除了有紧张刺激的枪战之外，游戏的过程更会由逮捕嫌犯、保护证人、调查、卧底、飞车追逐等等的事件来构成，要除暴安良可真的不容易呀！战役模式将会由十多个任务组成，支援多人连线游玩，玩家可与好友比拼，看谁最快达成目标。在此给各位玩家一些忠告：当你得意忘形地进攻时，小心后面！

游戏名称：Call of Juarez 3
游戏平台：PS3 | 推出日期：已推出 | 建议售价：HK$388

## BLEACH死神降临

日番谷冬狮郎：“如果你让雏森流血，我就会杀了你！”

PS3专用游戏《BLEACH SOUL IGNITION ( 中英文合版 )》( 死神 灵魂燃烧 ) 于 7 月 28 日推出。游戏充分运用了 PS3™ 的机能，呈现兼顾即时性和超越动画的高清影像。游戏进行中的动作与演出的完美融合即时展开，画面呈现就宛如玩家直接操作动画一般顺畅且华丽，兼顾视觉享受与乱斗的爽快感。附有中英文字幕，令玩家更能体验“BLEACH”的世界。

游戏名称：BLEACH SOUL IGNITION （ 中英文合版 ）
游戏平台：PS3 | 推出日期：热卖中 | 建议售价：HK$388

## 飞哥与小佛兄弟归来

迪士尼游戏作品《Phineas and Ferb : Across the Second Dimension》即将登陆 PS3。以各种迷你游戏形式登场，包括横向动作过关、对战格斗及有趣的射击游戏，并支援 PS Move 操作。不知这回两兄弟有多少搞笑故事呢?

游戏名称：Phineas and Ferb : Across the Second Dimension
游戏平台：PS3 | 推出日期：8 月 9 日 | 建议售价：HK$258

## 高登CEO撑场赐酒

旅游达人项明生早前于香港书展举行《十天敢动假期：墨西哥、古巴》分享会。是日活动吸引过百读者撑场，并请来于今年书展推出首本著作的高登 CEO 林祖舜担任嘉宾。两位宅男现场交流写作心得及互相赐酒。林祖舜说：“James 今次推出的新书《十天敢动假期：墨西哥、古巴》很适合繁忙的都市人，令喜欢旅游的朋友能善用十天的假期。”2R 的 Race 当日亦到场支持好友，更计划今年按书中行程与家人一齐旅游古巴及墨西哥。《十天敢动假期：墨西哥、古巴》版税将捐予“小母牛”慈善基金，帮助内地扶贫。

旅游作家项明生去年推出《足足五千年》电子版，深度旅游多国文明，全年高踞香港电子书畅销榜，并为“小母牛”慈善基金筹得善款五十万元。筹备一年，项明生於书展中正式推出第二本游记《十天敢动假期：墨西哥、古巴》。

## 《Killzone™3》全港网斗挑战赛冠军诞生！

《Killzone™ 3》全港网斗挑战赛决赛已于 7 月 24 日 ( 星期日 ) 完满结束，8 位决赛入围者分两组以 Warzone 形式进行比试。经过一番龙争虎斗，最后由参赛者 ( PSN ID: Zangxxx ) 以过人战略及出众枪法赢得冠军宝座。

除了冠军头衔，Zangxxx 同时赢得 PlayStation®3 主机、PlayStation® Move 动态控制器、PlayStation®Eye 摄影机、PlayStation®Move Sharp Shooter 及 HK$200 PlayStation®Network 预付卡等丰富奖品，绝对满载而归！

**更多资料，请到以下官方微博：**
weibo.com/PSasia t.qq.com/PlayStation

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

"PS","PlayStation","△○×□"and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
"PS3" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc.
"" is a registered trademark of Sony Corporation.

文 阳光学员 光之虹
编 洛克
美编 anubis

本作是知名足球 RPG 游戏“《闪电十一人》系列”中首次登陆家用机平台的作品。也同样是首次以 3D 的画面来展现给各位玩家的，加上收录了 3 代全部动画中的角色和声优出演，可以说给喜爱原作动画的玩家们一个大大的惊喜。同时本作还收录了《闪电十一人 GO》中的角色，算是给在 3DS 平台要发售的新作做了一个小小的宣传。本作支持 4 人联机比赛，在炎热的暑假中和朋友一起开心的奋斗在球场上吧。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 闪电十一人 强袭者 | Level–5 | | 动作 |
| Wii | イナズマイレブン ストライカ–ズ | | 日版 |
| | 2011年7月16日 | 1～4人 | 5980日元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：全年龄 |

## 上手指南

| 进攻时 | | |
|---|---|---|
| **技能** | **游戏按键（双节棍）** | **游戏按键（经典手柄）** |
| 移动 | 摇杆 | 摇杆 |
| 加速跑 | Z | R |
| 短传 | A | B |
| 长传 | A（长按） | B（长按） |
| 射门 | B（可蓄力） | Y（可蓄力） |
| 过人 | 十字键 | A |
| 爆发 | C+A | R+L |
| 过人必杀 | 晃动右手柄 | X |
| 射门必杀 | B（需要蓄力） | Y（需要蓄力） |

| 防守时 | | |
|---|---|---|
| **技能** | **游戏按键（双节棍）** | **游戏按键（经典手柄）** |
| 呼叫同伴协助 | 十字键 | 十字键 |
| 换人 | C | L |
| 冲撞 | A | B |
| 防守指令 | 十字键 | A |
| 铲球 | B | Y |
| 防守必杀 | 晃动右手柄 | X |
| 叫暂停 | select 键 | select 键 |

## 部室系统

由于本作取消了剧情模式，所以游戏中最重要的模式就是“部室”，其中的隐藏要素也十分丰富值得深入研究。在这里给各位介绍一下本作的“部室”系统。

### 大会

进行固定的比赛模式，战胜对手后可以获得其队伍人物，然后再在人物购买中用 P 点数购买。大会比赛共分为 3 个阶段，将第三大会的某某队伍击败后，会重新在第一大会处出现“王牙队伍”将其战胜后一周目通关。每次战胜大会阶段的决胜战会得到

2800 点的点数，十分丰厚。而且战胜过的队伍也会在快速游戏处出现，并可以选择使用其队伍进行游戏。

### 练习赛

和已经进行过比赛的队伍进行比赛，会获得少量的 P 点数。同样也会让上场的队员能力得到提升。

### 特训

共有 5 个迷你小游戏，用于 2 人一组进行提升 TP 值和友情的作用。每个小游戏提升的能力不太一样，玩家可以根据自身的需要进行游戏，如果两人的友情值提高后会出现学会合体必杀。

### 队伍

进行队伍的编成选人等选项。队伍中最多允许上场为 16 人，其中 11 人为上场队员，剩余 4 人为替补。

### 商店

购买一些回复和增强能力的道具，商店中也包含了其他球队的球服，可以用于换装。

### 人物购买

购买其他队伍中喜欢的角色，人物需要用 P 点数进行购买，人物的能力与点数相关联，点数越高人物的能力也就越强。购买后玩家可以利用队伍编成创建出属于自己独一无二的队伍。

## 必杀技解说

### 闪电槽和 TP 值

画面左下方的半弧形蓝色槽为闪电槽，将其积累到最高时，可以释放出强劲的必杀技，但是要注意必杀技消耗 TP 值。TP 值在比赛的时候也会逐渐的回复，也可以利用中场休息和叫暂停的时候使用道具进行大量回复。必杀技拥有 4 种不同的属性，4 种属性互相克制，在比赛中如果善于用相克的属性必杀的话，会使得比赛的优势大大提高。

©LEVEL–5 Inc.

## 射门必杀

一直按住 B 键( 经典手柄为 Y 键 )，蓄力后松开即可射门。要注意的是在闪电槽没有蓄满时，玩家需要先蓄力将闪电槽蓄满，这样就可以发出十分强劲的射门必杀了。当学会强力的射门必杀技之后，依旧保持蓄力状态的话射门必杀的能力也会持续上升。发动射门必杀后足球一定是朝着对方的大门前进的，即便是球员站在自家的球门旁也会冲向对方的球门，所以说各位玩家不用担心会发生乌龙球的情况了。

## 合体必杀

合体必杀需要 2 到 3 人才可发动，操纵一名队员持续按住 B 键 ( 经典手柄为 Y 键 ) 蓄力，当看到队友和自己身边出现黄金色的光圈时松手即可。合体必杀需要发动的球员在同一个区域内才可发动，发动技能后其发动技能的队员的闪电槽和 TP 同样消耗。虽然是高风险的技能，但是一般发动合体必杀后对方的守门员是很难防守下来的，也算是高风险高回报了。

## 过人必杀与防守必杀

在进攻和防守的时候，如果队员拥有过人必杀或防守必杀的话，在闪电槽蓄满的时候晃动右手柄 ( 经典手柄为 A 键 ) 就会出现一个圆圈，只要对方球员进入这个范围就会自动发动技能。值得提一下的是，如果对方球员在很远的距离使用射门必杀，我方的后卫是可以在途中将足球使用防守必杀拦截下来，可以说算是球场上的另一位守门员。

## 守门必杀

守门员的必杀技是在对方球员使用射门必杀后自动发动的，发动后用摇杆使用方向左或右就是能变更想发动的守门必杀，与此同时连点手柄 A 键 ( 经典手柄为 ~ 键 ) 的话会提升一些必杀的威力。当守门员的闪电槽蓄满的时候发动守门必杀就不会消耗 TP 值。

# 特殊技

## 加速跑与爆发状态

游戏中按 Z 键 ( 经典手柄为 R 键 ) 可以发动加速跑，但是要注意的是一旦使用时间过长会出现疲劳的状态，疲劳状态下十分容易对对方断球。当画面上方的爆发槽累计满的时候，按 c+Z 键( 经典手柄为 L+R 键 ) 就可以发动爆发状态。在爆发状态下，对方除非使用防守必杀，否则任何人都无法近身，而且加速跑也不会出现疲劳状态，利用爆发状态可以十分轻易的发动合体必杀，建议玩家留到比赛上下半场快结束的时候发动，可以实现一球逆转的情况。

## 传球技术

当队友身前有一定的空间时，可以掌握好时机使用 A 键 ( 经典手柄为 B 键 ) 传球形成身后球，使接球的队员直接射门。如果从禁区的两旁按 A 键传球的话就会形成传中。( 注：当到达可以进行传中的区域时，角色脚下会出现“センタリング”的提示。)

## 助攻状态 监督

当有 2P 玩家参加的时候，监督和管理员的作用就会出现。监督由 2P 手柄操作，可以对没有人操纵的队员作出防守的指令。同时还能对整个队伍的队员作出指令，晃动右手柄的指令为全体进攻，按住 B 键不放开再晃动右手柄的话就是全体防守。

## 助攻状态 管理员

管理员的作用不同于监督，管理员可以使球场上出现回复的区域，在一定的时间内可以使队员的闪电槽和 TP 值进行回复。如果在己方队员放出必杀技的时候晃动右手柄的话，可以使必杀技的威力获得少量上升的效果。( 注：在球队状态界面中下方选定“助攻状态 监督”和“助攻状态 管理员”两种方式。男的为监督，女的为管理员，每场比赛只能选择一位。)

# 特殊提醒

1. 游戏目前下载的 ISO 可能不是十分完美，在进入特训后选择第 2 个“轮胎特训”再选人后会出现无限读盘的情况，所以请各位玩家一定要注意提前存档。“车胎特训”提升的能力为友情最高，想提升友情能力的话可以依靠后面的“踢树特训”来进行。本 BUG 不会影响游戏进程，请玩家放心。

2. 由于对方的守门员有时实力极强，使用 L3 级的必杀技能也未必能轻易得分，所以建议玩家在开场后先使用会 L1 级射门必杀的球员进行射门，这样可以有效的耗干对方守门员的 TP 值，然后再使用 L3 级的必杀射门，这样就能保证得分了。

3. 本作支持手柄保存存档，玩家可以将自己培养的球队存放到手柄中，然后将手柄带到朋友家中进行游戏，这样就不会出现在朋友家使用能力低下的球队进行决斗了。

4. 部室模式中将大会比赛中的第四大会获胜后，商店中会追加永久提升能力的药物，但是价格不菲。

5. 在游戏比赛的时候如果想换人或补充道具的话，需要先按 SELECT 键后将球踢出界外或进球才能进行暂停。

6. 第四大会的比赛是 3 连战，最好将实力整体提升后再进行比赛，因为最后的“女子雷门”能力十分强劲。第四大会战胜后会一次得到 8000 点的 P 点数，各位努力吧。

# 隐藏要素

## 密码解锁队员

本作有 7 位球员需要在设定的选项中进入“パスワ－ド”后输入特定的密码才能在“部室”的人物购买中出现，其能力都十分强劲，游戏初期可以攒一些点数用于购买，可以提高队伍的实力。

| | |
|---|---|
| 豪炎寺 真人 | 密码输入：ごうえんじいとこ |
| 宫坂 了 | 密码输入：かぜまるこうはい |
| 多摩野 五郎 | 密码输入：えんどうセンパイ |
| ラボック ヘンクタッカ－ | 密码输入：ガルシルド さま |
| デモ－ニオ ストラ－ダ | 密码输入：きどうにソックリ |
| 亀崎 河童 | 密码输入：でんせつのぶいん |
| 音村 乐也 | 密码输入：ノリノリリズム！（注：最后的感叹号也要一并输入） |

## 其余队员获得方法

在“部室模式”下进行“大会比赛”按照顺序依次完成：第一大会，第二大会，第三大会，第四大会后会开启对手全部的人物购买。然后选择“练习赛”的模式将“地上最强雷门队”和“闪电日本队”击败即可获得这两个队伍的人物购买。剩余的 6 名队员需要玩家购买人物才会出现，下面给出获得方法：

| | |
|---|---|
| 圆堂 カノン | 购买 3 个队伍的“圆堂 守”后出现。 |
| 暗野 カゲト | 购买“ダ－クエンペラ－ズ队”的暗野后出现。 |
| 杉森 威 | 购买“ダ－クエンペラ－ズ”队的杉森后出现。 |
| 西垣 守 | 购买“ダ－クエンペラ－ズ队”的西垣后出现。 |
| 南云 晴也 | 购买“世界选拔队”的亚风炉照美后出现。 |
| 凉野 风介 | 购买“世界选拔队”的亚风炉照美后出现。 |

## 玩后感

根本就是在偷懒 !! 这是笔者玩完本作的第一感觉。因为游戏没有剧情模式，使得系列的精髓没有很好的继承过来，可以称之为游戏“核心”的部室模式，也就不过 5 到 6 个小时就能通关。游戏的 5 个迷你游戏也十分简单，不知道是不是为了照顾低龄向的玩家们，游戏惟一的乐趣就是观看在比赛中各种各样的必杀技，然后培养出自己喜欢的队员继续看新的必杀技……说到底本作更像是一款没有任何足球比赛规则的体育竞技类游戏，真是不知道 L5 是怎么想的，就算是 Wii 没落了也不能这样来糊弄喜爱游戏的 FANS 们啊。各位对《闪电十一人》有爱的玩家可以在无聊的时候试试本作，全当看动画了。如果依旧喜爱原作的话，不妨去期待一下 3DS 平台的新作。

文 狼来了
美编 anubis

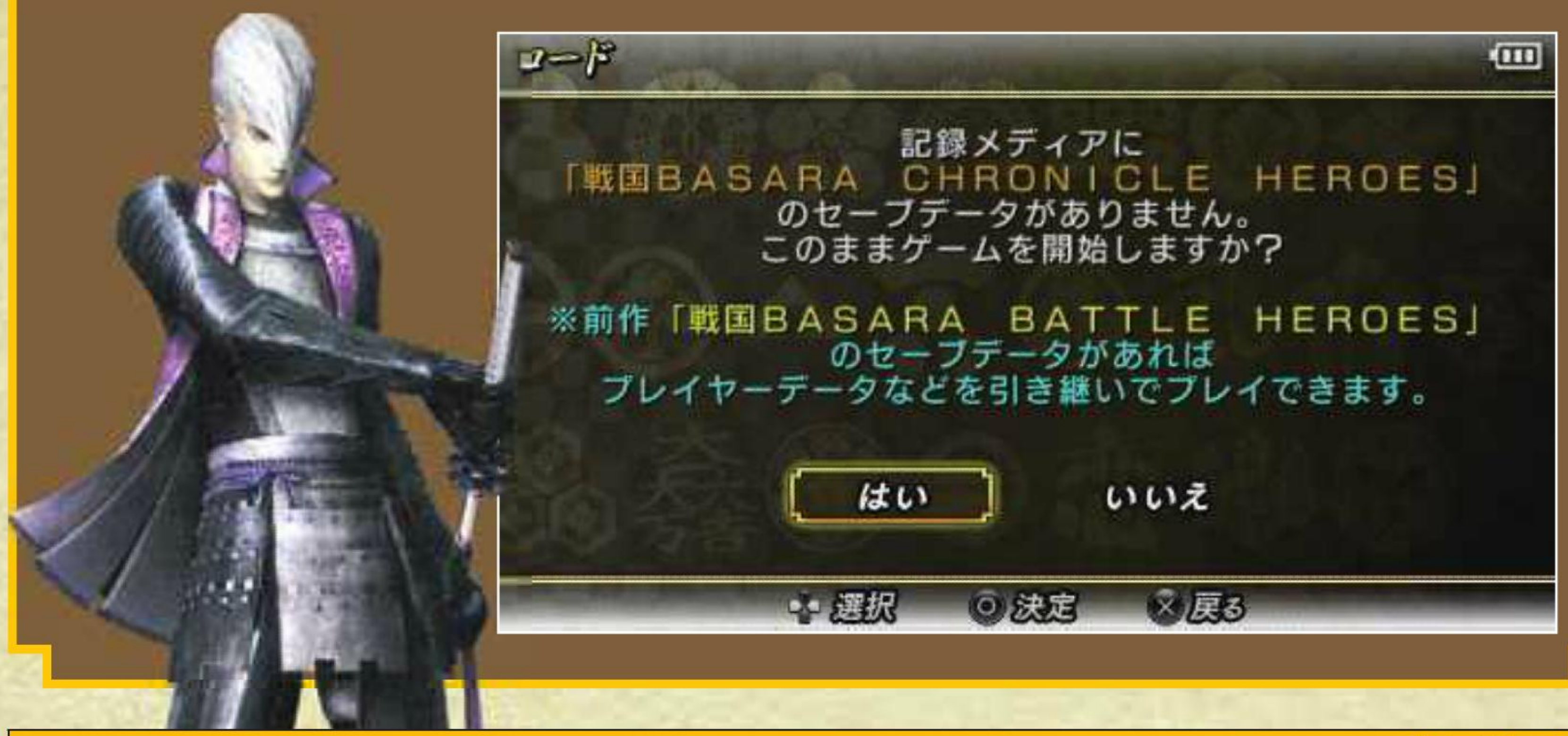
| 战国BASARA 编年史英雄 | Capcom | 动作 |
| --- | --- | --- |
| PSP 战国BASARA クロニクルヒーローズ | | 日版 |
| 2011年7月21日 | 1～4人 | 4800日元 |
| 无对应周边 | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

**作为《战国 BASARA 战斗英雄》的续作，本作增加了两名来自家用版的新角色，分别是石田三成和中年版的德川家康，而模式从表面上看似乎有所变化，实际上内容几乎和前作无异，其中“天下统一战记”取代了之前的故事模式反倒令每个角色的剧情变得支离破碎；战斗系统中追加的空中牵制技、空中防御和空中弹反在实战中并没有太大的意义。玩家完全可以将本作视为“加两个角色就拿出来卖”的粉丝向圈钱作品。下文将《战国 BASARA 编年史英雄》中主要的“任务模式”和“天下统一战记”等相关资料放出以帮助玩家攻关。**

## 存档继承

假如有前作的记录，那么在进入游戏后系统会询问是否继承前作的记录，可以继承的前作内容如下：

1. 前作中已经可以使用的全部角色
2. 前作中已经入手的武器和防具（个别除外）
3. BASARA 者认定战的段位和段位认定点数
4. 角色的服装
5. バサラ屋中贩卖的商品




## 任务模式全任务列表

任务模式在本作中只有东西两军的路线，每一军各自有 50 个任务，东军最初只有德川家康（青年）可用，而西军则是石田三成，玩家需要完成底色为绿色的同伴加入任务后才能陆续选用其他角色。蓝色的是一般任务，橙色是角色的专属任务，每完成一关时在任务图标中会根据评价从高至低出现大中小型的扇子图标。玩家使用角色的体力是继承的，也就说用某个角色打完一关后剩余多少体力，接着再用这个角色来打下一关的话将会以剩余体力的状态出场，回复体力的方法是在战场上寻找宝箱或者用别的角色先打一关，过关后就会看到之前使用的角色恢复了部分的体力。另外，将选关时随机出现的奖励任务完成后，除了会得到更多的金钱外，系统还会将我方所有角色的体力回复至上限。下面将任务明细列出以供查阅。

**东军 德川家康编全任务一览**

| 序号 | 任务名称 | 出现条件 | 报酬 | 胜利条件 | 失败条件 | 备注 |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 01 | 东军、进军开始 | 初期出现 | 800 两 | 击败 12 个足轻 | 玩家被击败 | |
| 02 | 破邪清真 森兰丸 | 完成任务 01 | 800 两 | 击败森兰丸 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | 森兰丸于过关后加入 |
| 03 | 无粋なやぐら | 完成任务 02 | 1600 两 | 破坏 3 个木制高台 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 04 | 丰臣军弓兵队の奇袭 | 完成任务 03 | 1600 两 | 击败 40 个弓箭手 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | 森兰丸专属任务 |
| 05 | 武田埋藏金を夺取せよ！ | 完成任务 04 | 1600 两 | 击败 12 个小判兵 | 玩家被击败 / 被 3 个小判兵逃走 | |
| 06 | 小判兵を守りぬけ！ | 完成任务 01 | 800 两 | 作战时间结束 | 玩家被击败 / 我方小判兵被击败达 4 个 | |
| 07 | 前田家最强夫妇！ | 完成任务 06 | 800 两 | 击败前田利家和まつ | 玩家被击败 | |
| 08 | 豪放磊落 前田利家 | 完成任务 07 | 800 两 | 击败武田信玄 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | 前田利家于过关后加入 |
| 09 | 武田骑马队来袭！ | 完成任务 08 | 800 两 | 作战时间结束 | 玩家被击败 / 敌军进入到特定的区域 | |
| 10 | 金力 × 筋力 | 完成任务 05 | 1600 两 | 击败本愿寺显如 | 玩家被击败 | |
| 11 | 老成刚毅 北条氏政 / 风魔小太郎 | 完成任务 09 | 1600 两 | 击败北条氏政 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 北条氏政、风魔小太郎于过关后加入 |
| 12 | 北条の忍 | 完成任务 11 | 1600 两 | 将敌军的战力槽清空 | 玩家 / 北条氏政被击败 | 风魔小太郎专属任务 |
| 13 | しんがりのカラクリ | 完成任务 11 | 1600 两 | 破坏 2 台仁王车 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 14 | 曲者ぢゃあ！出合えぇい！ | 完成任务 13 | 1600 两 | 击败かすが | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 北条氏政专属任务 |
| 15 | 鬼退治！ | 完成任务 08 | 800 两 | 击败 8 个鬼兵 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 16 | 爱と正义の证 | 完成任务 17 | 5000 两 | 击败织田信长 / 作战时间结束 | 玩家 / お市被击败 | 浅井长政专属任务 |
| 17 | 信义不倒 浅井长政 / お市 | 完成任务 18 | 3000 两 | 击败 2 个假的今川义元 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | 浅井长政、お市于过关后加入 |
| 18 | 绚丽豪壮 前田庆次 | 完成任务 19 | 3000 两 | 将敌军的战力槽清空 / 作战时间结束 | 玩家被击败 | 前田庆次于过关后加入 |
| 19 | 苍き龙と若き虎 | 完成任务 20 | 1600 两 | 击败伊达政宗和真田幸村 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 20 | 分身の术！搅乱！ | 完成任务 13 | 1600 两 | 击败かすが和猿飞佐助 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 21 | 奥州笔头 伊达政宗 | 完成任务 22 | 5000 两 | 击败伊达政宗 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 伊达政宗于过关后加入 |
| 22 | 贤人瞬丽 まつ | 完成任务 17 | 5000 两 | 击败まつ / 作战时间结束 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | まつ于过关后加入 |
| 23 | 死守！カラクリのカラクリ | 完成任务 22 | 5000 两 | 击败 24 个忍者 | 玩家被击败 / 我方的木骑被破坏 | |
| 24 | にぎり饭を守れ！ | 完成任务 23 | 3000 两 | 协助 4 个我方背着箱子的小兵逃跑 | 玩家被击败 / 我方 3 个背箱兵被击败 | まつ专属任务 |
| 25 | 魔王の罪 | 完成任务 17 | 3000 两 | 将敌军的战力槽清空 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | お市专属任务 |
| 26 | 里切り者は谁だ !? | 完成任务 27 | 5000 两 | 将敌军的战力槽清空 | 玩家被击败 | 明智光秀专属任务 |
| 27 | 冷眼下瞰 明智光秀 | 完成任务 28 | 5000 两 | 击败本多忠胜 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 明智光秀于过关后加入 |
| 28 | 本能と欲望のままに生きる男 | 完成任务 29 | 5000 两 | 击败松永久秀 | 玩家 / 伊达政宗被击败 | 片仓小十郎专属任务 |
| 29 | 仁吼义侠 片仓小十郎 | 完成任务 21 | 5000 两 | 击败浓姬 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 片仓小十郎于过关后加入 |
| 30 | 救え！农民 VS 仁王军！ | 完成任务 29 | 5000 两 | 作战时间结束 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | |
| 31 | 战国最强、决意の稽古 | 完成任务 32 | 80000 两 | 击败本多忠胜 / 作战时间结束 | 玩家被击败 | 德川家康（少年）专属任务 |
| 32 | 东照权限 德川家康 / 本多忠胜 | 完成任务 27 | 5000 两 | 击败德川家康（少年） | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 德川家康（少年）、本多忠胜于过关后加入 |
| 33 | 丰臣埋藏金を探せ！ | 完成任务 32 | 8000 两 | 破坏 8 个黄色箱子 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 34 | 山贼と小判兵 | 完成任务 33 | 8000 两 | 击败 10 个阵羽织 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 35 | 战国最强の证 | 完成任务 33 | 8000 两 | 将敌军的战力槽清空 | 玩家被击败 | 本多忠胜专属任务 |
| 36 | 缭乱无比 浓姬 | 完成任务 31 | 5000 两 | 击败かすが两次 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 浓姬于过关后加入 |
| 37 | 征天魔王 织田信长 | 完成任务 36 | 8000 两 | 将敌军的战力槽清空 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 织田信长于过关后加入 |
| 38 | 丰臣军中国侵攻最前线 | 完成任务 37 | 3000 两 | 破坏 3 个木制高台 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 39 | 魔王 VS 霸王 | 完成任务 38 | 12000 两 | 击败丰臣秀吉和竹中半兵卫 | 玩家被击败 | 织田信长专属任务 |



CA OM .,L .200 ALL RIGHTS RESERVED.

**东军 德川家康编全任务一览**

| 序号 | 任务名称 | 出现条件 | 报酬 | 胜利条件 | 失败条件 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 40 | 奇袭！桶狭间の战 | 完成任务 39 | 17000 两 | 作战时间结束 | 玩家 / 片仓小十郎被击败 | |
| 41 | 传说の忍 | 完成任务 40 | 17000 两 | 击败 6 个风魔小太郎 | 玩家 / 织田信长被击败 | |
| 42 | 京都御马揃えに迫る危机 | 完成任务 41 | 17000 两 | 在无法使用固有技和牵制技的情况下协助 5 个我方的骑马士兵脱离战场 | 玩家被击败 /3 个骑马士兵被击败 | |
| 43 | 友垣 | 完成任务 44 | 12000 两 | 击败丰臣秀吉 | 玩家被击败 | 前田庆次专属任务 |
| 44 | 大坂城、竹中半兵卫防卫线 | 完成任务 40 | 12000 两 | 破坏 5 个木制高台 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 45 | 骑马队阻止、扫射せよ！ | 完成任务 37 | 8000 两 | 作战时间结束 | 玩家被击败 / 敌军进入到特定的区域 | 浓姬专属任务 |
| 46 | 妙技、影武者战术 | 完成任务 41 | 17000 两 | 击败今川义元 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 47 | 行く手を阻む马防栅 | 完成任务 48 | 17000 两 | 将场景中的 9 个栅栏破坏 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 48 | 天知る、地知る、人が知る！ | 完成任务 43 | 17000 两 | 击败直江兼续 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 49 | 终わりにして始まりの战い | 完成任务 48 | 17000 两 | 击败真田幸村 | 玩家被击败 | 伊达政宗专属任务 |
| 50 | 绊の力 | 完成任务 49 | 25000 两 | 击败石田三成 | 玩家被击败 | 德川家康（青年）专属任务 |

**西军 石田三成编全任务一览**

| 序号 | 任务名称 | 出现条件 | 报酬 | 胜利条件 | 失败条件 | 备注 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 01 | 石田三成 斩灭开始 | 初期出现 | 800 两 | 将敌军的战力槽清空 | 玩家被击败 | |
| 02 | 德川军大布阵 | 完成任务 01 | 1600 两 | 破坏 4 个木制高台 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 03 | 一刀必杀 岛津义弘 | 完成任务 01 | 1600 两 | 击败岛津义弘 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | 岛津义弘于过关后加入 |
| 04 | 鬼ケ岛 | 完成任务 03 | 800 两 | 击败 8 个鬼兵 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 05 | 至高のライバル | 完成任务 04 | 1600 两 | 击败本多忠胜 | 玩家被击败 | 岛津义弘专属任务 |
| 06 | 暴走！ 仁王车！ | 完成任务 02 | 800 两 | 破坏 4 台仁王车 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 07 | 战神霸王 武田信玄 | 完成任务 08 | 800 两 | 击败上杉谦信和かすが | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 武田信玄于过关后加入 |
| 08 | 德川の兵力 | 完成任务 03 | 800 两 | 击败本多忠胜 | 玩家被击败 | |
| 09 | 乱世の枭雄 | 完成任务 08 | 1600 两 | 击败松永久秀 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 10 | 忍の决斗 | 完成任务 15 | 1600 两 | 击败 3 个猿飞佐助 | 玩家被击败 | かすが专属任务 |
| 11 | つるぎはいずこ | 完成任务 12 | 3000 两 | 作战时间结束 | 玩家 / かすが被击败 | 上杉谦信专属任务 |
| 12 | 织田军补给部队阻止 | 完成任务 13 | 1600 两 | 作战时间结束 | 玩家被击败 / 被 3 个背箱兵或小判兵逃走 | |
| 13 | 魔王からの刺客 | 完成任务 14 | 1600 两 | 将敌军的战力槽清空 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | |
| 14 | 南蛮我道 ザビー | 完成任务 15 | 1600 两 | 击败ザビー | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | ザビー于过关后加入 |
| 15 | 神速圣将 上杉谦信 / かすが | 完成任务 07 | 800 两 | 击败浓姬和森兰丸 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 上杉谦信、かすが于过关后加入 |
| 16 | 守钱奴 | 完成任务 17 | 3000 两 | 破坏 6 个黄色箱子 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 17 | 天真烂漫 いつき | 完成任务 12 | 1600 两 | 击败森兰丸 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | いつき于过关后加入 |
| 18 | 留守居役・サンデー毛利 | 完成任务 13 | 3000 两 | 击败毛利元就 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | |
| 19 | ザビー教へようこそ | 完成任务 14 | 3000 两 | 将敌军的战力槽清空 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | ザビー专属任务 |
| 20 | 武田道场、野外合宿 | 完成任务 10 | 1600 两 | 击败真田幸村和猿飞佐助 | 玩家被击败 | 武田信玄专属任务 |
| 21 | 恶い奴さ、许さねぇぞ、成败！ | 完成任务 16 | 5000 两 | 击败 3 个ザビー | 玩家被击败 / 作战时间结束 | いつき专属任务 |
| 22 | 信财成皇　本愿寺显如 | 完成任务 16 | 3000 两 | 击败本愿寺显如 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 本愿寺显如于过关后加入 |
| 23 | 小金を稼ぐであ～る！ | 完成任务 22 | 5000 两 | 击败 5 个小判兵 | 作战时间结束 | 本愿寺显如专属任务 |
| 24 | 诡计智将 毛利元就 | 完成任务 22 | 5000 两 | 将敌军的战力槽清空 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 毛利元就于过关后加入 |
| 25 | 突击、小田原城 | 完成任务 24 | 5000 两 | 将敌军的战力槽清空 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | |
| 26 | 激震！ 今川义元 VS 北条氏政 | 完成任务 17 | 5000 两 | 击败北条氏政 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 今川义元专属任务 |
| 27 | 虚张声势 今川义元 | 完成任务 24 | 5000 两 | 击败今川义元 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 今川义元于过关后加入 |
| 28 | 天衣无缝 长曾我部元亲 | 完成任务 27 | 5000 两 | 击败长曾我部元亲 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 长曾我部元亲于过关后加入 |
| 29 | 诡计、海上封锁返し | 完成任务 28 | 5000 两 | 击败竹中半兵卫 / 作战时间结束 | 玩家被击败 | 毛利元就专属任务 |
| 30 | カラクリ兵器の力 | 完成任务 29 | 5000 两 | 击败丰臣秀吉 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 长曾我部元亲专属任务 |
| 31 | 苍天疾驱 猿飞佐助 | 完成任务 30 | 5000 两 | 击败片仓小十郎 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 猿飞佐助于过关后加入 |
| 32 | 忍はつらいよ | 完成任务 31 | 5000 两 | 作战时间结束 | 玩家被击败 / 击败かすが | 猿飞佐助专属任务 |
| 33 | 天霸绝枪 真田幸村 | 完成任务 31 | 5000 两 | 击败真田幸村 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 真田幸村于过关后加入 |
| 34 | 天惊动地 宫本武藏 | 完成任务 29 | 8000 两 | 击败宫本武藏 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | 宫本武藏于过关后加入 |
| 35 | おれさま、さいきょう！ | 完成任务 30 | 8000 两 | 击败本多忠胜 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | 宫本武藏专属任务 |
| 36 | 京都御马揃えを阻止せよ | 完成任务 33 | 5000 两 | 击败 12 个骑马士兵 | 玩家被击败 | |
| 37 | 武田信玄を护卫せよ | 完成任务 36 | 8000 两 | 将敌军的战力槽清空 | 玩家 / 武田信玄被击败 | |
| 38 | 裂界武帝 丰臣秀吉 / 竹中半兵卫 | 完成任务 37 | 8000 两 | 击败织田信长 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 丰臣秀吉、竹中半兵卫于过关后加入 |
| 39 | 炎上、本能寺 | 完成任务 38 | 12000 两 | 击败浓姬和森兰丸 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | |
| 40 | 本能寺の变 | 完成任务 39 | 12000 两 | 击败明智光秀 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 41 | 忍者特训 | 完成任务 37 | 8000 两 | 将敌军的战力槽清空 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 42 | 竹中半兵卫への信赖 | 完成任务 39 | 12000 两 | 击败お市 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | 丰臣秀吉专属任务 |
| 43 | 究极、变化の术 | 完成任务 42 | 17000 两 | 击败松永久秀和织田信长 | 玩家被击败 | |
| 44 | 降临、第六天魔王 | 完成任务 42 | 12000 两 | 击败织田信长 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 45 | 丰臣秀吉への信赖 | 完成任务 44 | 12000 两 | 击败前田利家和まつ | 玩家被击败 / 作战时间结束 | 竹中半兵卫专属任务 |
| 46 | 三日天下 | 完成任务 44 | 17000 两 | 击败明智光秀 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | |
| 47 | カラクリ兵器を止めろ！ | 完成任务 42 | 17000 两 | 破坏 5 个木制高台 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 48 | 德川军追击战 | 完成任务 45 | 17000 两 | 击败 50 个足轻 | 玩家被击败 / 作战时间结束 | |
| 49 | 苍红决着 | 完成任务 48 | 17000 两 | 击败伊达政宗 | 玩家被击败 / 我方战力槽清空 | 真田幸村专属任务 |
| 50 | 断罪、复仇の果て | 完成任务 49 | 25000 两 | 击败德川家康 | 玩家被击败 | 石田三成专属任务 |

实用技术 特快专递

## 天下统一战记

本作的新模式。陆续选择好武将、同伴（也可以不选同伴一人出战）、难易度后，需要进行随机的财宝分配。以上的步骤都完成后，接下来玩家便要通过战斗将邻接的敌势力吞并直到统一天下为止。在扩充领地的过程中，会有几率遇到地图上原本不存在的“乱入势力”，如果玩家在该种势力出现后不将其选为接下来要挑战的关卡，那么该势力在经过一场战斗后便会消失，玩家也因此错过了取得“玉手箱”的机会。此外，不断地使用不同的角色打通本模式就会集齐 32 名武将和游戏中的各种插图，而本作的主要卖点“クロニクル”（编年史）关卡也需要在天下统一战记中打过一次才能在自由战记模式中反复挑战。编年史关卡的出现条件很简单，只要使用的角色和固定的触发势力相邻（也有触发势力以乱入势力的形式出现），系统就会在屏幕中央以金黄色的大字提示，背景音乐也会作出相应的改变，玩家只要赶在触发势力被其它势力吞并前先将其攻下就算完成

了该编年史关卡，每个角色的编年史关卡的完成数 / 总数可以在选人画面中确认。下面列出全部 70 个编年史关卡的明细以供玩家参考。

| 任务名称 | 使用角色 | 触发势力 |
|---|---|---|
| 苍红脱出 | 伊达政宗 | 明智光秀 |
| 伊达政宗（援军：片仓小十郎）VS 真田幸村（援军：武田信玄 / 猿飞佐助） | 伊达政宗 | 真田幸村 |
| 独眼龙对魔王 | 伊达政宗 | 织田信长 |
| 决着のとき！ | 伊达政宗 | 真田幸村 |
| 宿敌よ！我が魂とともに！ | 真田幸村 | 德川家康（少年） |
| 热血！武田道场！其の参 | 真田幸村 | 武田信玄 |
| 真田幸村（援军：猿飞佐助）VS 伊达政宗（援军：片仓小十郎） | 真田幸村 | 伊达政宗 |
| ルート 2 岛津义弘との邂逅 | 真田幸村 | 岛津义弘 |
| ルート 1 伊达政宗との邂逅 | 德川家康（青年） | 伊达政宗 |
| ルート 1 石田三成との决战 | 德川家康（青年） | 石田三成 |
| ルート 2 真田幸村との决战 | 德川家康（青年） | 真田幸村 |
| ルート 1 长曾我部元亲との邂逅 | 石田三成 | 长曾我部元亲 |
| ルート 1 德川家康との决战 | 石田三成 | 德川家康（青年） |
| ルート 2 伊达政宗との决战 | 石田三成 | 伊达政宗 |
| なつかしき日々 | 前田庆次 | 丰臣秀吉 |
| 龟裂 | 前田庆次 | 松永久秀 |
| ルート 1 德川家康、石田三成との决战に乱入 | 前田庆次 | 石田三成 |
| 濑户内大激战 | 长曾我部元亲 | 丰臣秀吉 |
| 战场の友情 | 长曾我部元亲 | 德川家康（少年） |
| ルート 2 毛利元就との决战 | 长曾我部元亲 | 毛利元就 |
| 侵略 | 毛利元就 | 丰臣秀吉 |
| 升阳 | 毛利元就 | 长曾我部元亲 |
| 毛利元就（援军：毛利军兵士）VS お市（援军：浅井长政） | 毛利元就 | お市 |
| 双龙の决斗 | 片仓小十郎 | 伊达政宗 |
| 决着の业火 | 片仓小十郎 | 松永久秀 |
| 片仓小十郎（援军：伊达政宗）VS 丰臣秀吉（援军：竹中半兵卫） | 片仓小十郎 | 丰臣秀吉 |
| 危机！举式・袭击 | 浅井长政 | 今川义元 |
| 决着！魔王・削除 | 浅井长政 | 织田信长 |
| 哮よ魔の妹 | お市 | 织田信长 |
| 上杉谦信との邂逅 | お市 | 上杉谦信 |
| 风魔、全てを抹杀 | 风魔小太郎 | 猿飞佐助 |
| ルート 1 德川家康との邂逅 | 风魔小太郎 | 德川家康（青年） |
| 激战！长筱の战い | 武田信玄 | 织田信长 |
| 川中岛の合战 | 武田信玄 | 上杉谦信 |
| 激突！三方ケ原 | 猿飞佐助 | 德川家康（少年） |
| 京都、听取 | 猿飞佐助 | 前田庆次 |

| 任务名称 | 使用角色 | 触发势力 |
|---|---|---|
| 宿命のライバル | 上杉谦信 | 武田信玄 |
| 上杉谦信（援军：かすが）VS 织田信长（援军：浓姬 / 森兰丸） | 上杉谦信 | 织田信长 |
| 北条の里切り | かすが | 北条氏政 |
| 危机！あの方はどこに | かすが | 今川义元 |
| 明智の里切り | 织田信长 | 明智光秀 |
| 浅井、歼灭 | 织田信长 | 浅井长政 |
| 焦土の王 | 织田信长 | 松永久秀 |
| 安土城の变 | 明智光秀 | 织田信长 |
| 新たな体 | 明智光秀 | 丰臣秀吉 |
| 天地创造 | 丰臣秀吉 | 织田信长 |
| 丰臣秀吉（援军：竹中半兵卫）VS 前田庆次（援军：前田利家 / まつ） | 丰臣秀吉 | 前田庆次 |
| 邂逅、前田庆次 | 竹中半兵卫 | 前田庆次 |
| 竹中半兵卫（援军：丰臣秀吉）VS 毛利元就（援军：毛利军兵士） | 竹中半兵卫 | 毛利元就 |
| 明智の里切り | 浓姬 | 明智光秀 |
| 道の行方 | 浓姬 | 前田利家 |
| 一揆镇压 | 森兰丸 | いつき |
| 兰丸、世にはばかる | 森兰丸 | 宫本武藏 |
| 庆次见つけた！ | 前田利家 | 前田庆次 |
| まつが消えた！ | 前田利家 | いつき |
| 究极の食材！ | まつ | ザビー |
| 妻の监 | まつ | 上杉谦信 |
| 爱の对决！？ | いつき | ザビー |
| 足りなかったもの | いつき | 伊达政宗 |
| ゲット・タクティシャン！ | ザビー | 毛利元就 |
| サーチ・マネー | ザビー | 本愿寺显如 |
| 认め合う者达 | 岛津义弘 | 德川家康（少年） |
| ルート 1 石田三成との邂逅 | 岛津义弘 | 石田三成 |
| 本多忠胜（援军：德川家康（少年））VS 长曾我部元亲（援军：カラクリ兵器） | 本多忠胜 | 长曾我部元亲 |
| ルート 1 北条氏政との决战 | 本多忠胜 | 北条氏政 |
| 过ぎたるもの无し | 德川家康（少年） | 岛津义弘 |
| 最恶上洛★危机一发 | 今川义元 | 武田信玄 |
| 北条家妄想物语 | 北条氏政 | 上杉谦信 |
| 筋肉の祭典 | 本愿寺显如 | 长曾我部元亲 |
| 最强への道～剑客６番胜负～ | 宫本武藏 | 直江兼续 |

## 暗号入力

主菜单最下方的“各种设定”中，从左往右第四页的选项中可以进行暗号入力。输入暗号后一般会得到武器、装备、角色服装等游戏中的各种要素，官方目前公布了本作的两个暗号，分别是：

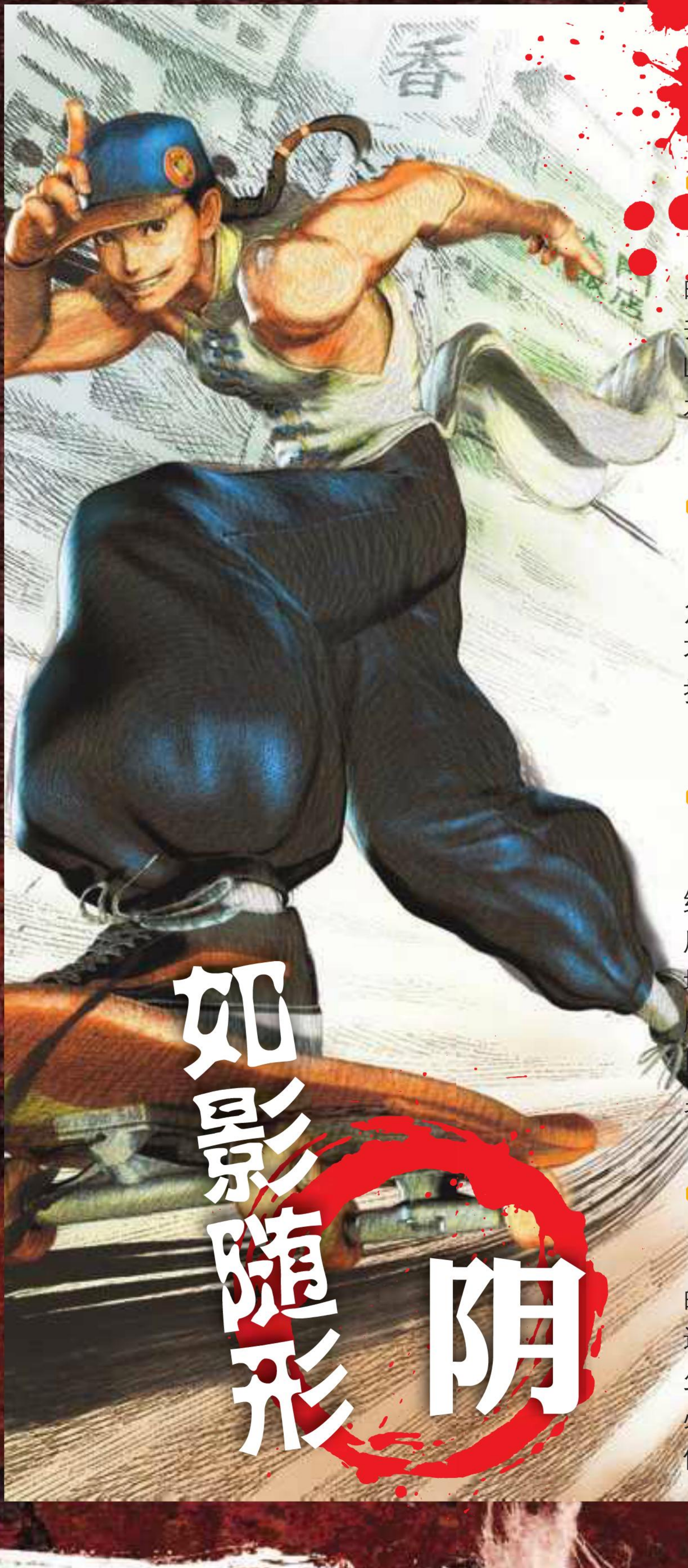
いっすいのゆめ：效果为开放自由战记模式里来自《战国 BASARA》中的全部クロニクル关卡。

むかしのおまえにもういちど：效果为开放自由战记模式里来自《战国 BASARA 2》中的全部クロニクル关卡。

| 超级街头霸王Ⅳ 街机版 | Capcom | | 格斗 |
|---|---|---|---|
| 多机种 | SUPER STREET FIGHTER IV ARCADE EDITION | | 日版 |
| | 2011年6月30 | 1人 | 3990日元 |
| | 对应机种为X360/PS3 | | 对应玩家年龄：12岁以上 |

文 evilpig 编 金馆长 美编 anubis

《超级街头霸王Ⅳ 街机版》（下称 AE 版）是基于家用机版《超级街头霸王Ⅳ》调整后的版本，其实街机早就已经更新 AE 版，但家用机却迟迟没有更新的版本出现，这就造成部分街机玩家出外练新版，回家玩旧版的奇怪局面。无独有偶，在写下本文的时候，突然听说制作人小野义德在推特上表示有可能推出调整版 AE 的消息，要知道 AE 版已经是超级街霸 4 第二个版本，格斗游戏每更新一次，作为玩家就不得不去重新熟悉各个角色的对策，即使小野曾信誓旦旦地表示 AE 是最后一个版本……无论如何，众多 FANS 翘首以盼的家用机 AE 版终于推出，在平衡原本 35 名角色的基础上新增了阴、阳、杀意隆、狂鬼等 4 名新角色，但其中阴、阳的过分强大也成为了玩家的共识，下面就请跟随笔者去了解这 4 名新角色的基本特性。



# 如影随形 阴

## 基本技巧及性能介绍

### 核心技能：雷击蹴

雷击蹴（垂直跳 / 前跳 J3K）是阴进攻体系的核心，可以在垂直跳 / 前跳后在一定高度发动并迅速落下，其中 LK、MK、HK 的距离各不同，LK、MK 的雷击蹴只有落下位置的区别，HK 版本虽然落下速度较快，但在被防或击中时所造成的有利或不利都逊于 LK 与 MK，因此主要用于靠近调整与对手距离，而用于进攻时则偏向于 LK 与 MK 的雷击蹴。和其他踩系特殊技一样，雷击蹴也是当击中点在腰部以下时才能获得角色着地后的有利，击中点腰部以上时，位置越高，不利越大，因此使用阴时掌握好雷击蹴的击中点尤其重要。

### 中远距离的突击

阴是个必须粘住对手才能发挥出全部实力的角色，在中远距离时试图靠近对手除了可以利用不同版本雷击蹴调整位置靠近外，还可以依靠绝招步法来进行突袭，但普通绝招步法无论哪个版本被防后都不利，只有远端命中才能 44 逃走，十分不稳定。而 EX 版本的绝招步法，不但发生较快，而且被防后我方领先 1 帧，可以尝试蹲 LP 等发生快的小技进行抢招，用于中距离突袭有奇效。另外在对付有飞行道具的对手，以铁山靠穿越飞行道具靠近也是一个不错的选择。

### 倒地压制与版边压制

一般来说，阴的实战连续技基本都以二翔脚结束，这就往往造成对手倒地，我方优先恢复的局面，这时就是阴进行压制的大好时机。对手倒地后，雷击蹴可以进行正逆的二择，我方在二翔脚恢复后往前走一小步低踩 LK 版本的雷击蹴则可以击中对手逆向，不向前走则正向。无论对手受身与否，通过这种低空 LK 版本的雷击蹴往往能向对手造成很打的压力，因为一旦击中，接下来就是又一次连续技的伤害并重复这种左右择。将对手逼入版边后，可以拉开一定距离使用 5MP 试探对手，这个普通技强大得逆天，距离远，攻击判定大，被攻击判定极小，在摸中后还可以发动站 MP– 站 HP– 站后 HP 的 TC 技，在 SC 槽满的情况下，还可以 TC 接幻影阵，接下来就是幻影阵的一套猛打……

### EX 能量使用方向

阴能量槽主要消耗于 EX 绝招步法与偶尔使用的 EX 前方转身，由于阴的打法往往是向对手进行迅速的压制，加之虎扑子在立回的同时能蓄到不少的能量值，因此阴的 SC 槽蓄得很快，基本不必担心能量的余量，只要在一局内基本不消耗 EX 值，一局发动一次幻影阵并非什么稀奇的事。

## 必杀技介绍

**绝招步法（236P）：**前方突进打击技，带破甲效果，版本越强，发生越慢，移动距离越远，EX版本发生速度与强版相同且变为2Hit，被防后有利。

**虎扑子（214P）：**LP版本为徉攻，MP、HP版本相同，判定时间很长的吹飞技，能抵消飞行道具，EX版本可以将对手击飞并从墙壁弹回，可以后续弱版绝招步法。

**铁山靠（623P）：**能够穿越飞行道具的突进技，除LK版本外，其他所有版本都能吹飞对手，EX版本发生最快，而且攻击为2Hits。

二翔脚（623K）：LK版本发生快，稳定的对空技；MK版本水平距离判定远，多用于带入目押后连续技；HK版本能打对手蹲姿，同样用于连续技；EX版本则融合了各版本的优点，对空强，判定远，能打蹲姿。

**前方转身（214K）：**强大的指令投，发生快，距离远，常用于雷击蹴后的打投择。

**【SC】幻影阵（236236P）：**发动后幻影阵读条倒计时，在此状态下，所有普通技可以被44、66、跳跃取消硬直，并可以以普通技取消普通技，必杀技击中对手后追加空中追击判定，必杀技被防不利大幅度下降，必杀技发生速度加快等，多用于带入连续技形成强大连续技。

**【UC】扬炮（236236PPP）：**威力很低的UC技，可以在EX绝招步法后带入，实战中可以以站LP–站LK–站MP的TC后续EX绝招步法再带入，在击中UC特写结束后还能后续MP版本的绝招步法。

**枪雷连击（236236KKK）：**能够穿越飞行道具的UC技，发生快，距离远，只可惜不能带入连续技，在对战有飞行道具角色时，能牵制对手不少的进攻手段。

## 实战连续技

①雷击蹴–蹲LP–站LP–站MP–强二翔脚。

以小技带入的基础连续技，目押简单，十分容易接续。即使雷击蹴踩点未如理想，由于蹲LP是阴发生最快的小技，在抢招方面比较有优势，第一个蹲LP也可以换成蹲LK择对方下段，只是发生比蹲LP稍慢。

②雷击蹴–蹲MP–蹲MP–站MP–强二翔脚

同样也是基础的连续技，由于是基于中版本的拳脚带入，因此伤害较高，部分角色可能会由于体型较小无法接续最后的强二翔脚，这部分角色则需要改为接续中二翔脚。

③前方转身–蹲MP–蹲MP–站MP–强二翔脚

与②基本一致，在压制时插入前方转身可以打敌人一个出其不意。

**幻影阵连续技**

发动幻影阵后，虽然说都是在绝招步法，虎扑子，铁山靠等必杀技内接续，但由于接续方法因人而异，因此这里只罗列两段最基本的接续方式，其他就留玩家自己发掘。

④版中：站MP–站HP–站后HP（TC）/弱铁山靠–幻影阵–弱绝招步法–前MK–前MK–弱绝招步法–（站MP–前MK–弱绝招步法）循环

⑤版边：站MP–站HP–站后HP（TC）/弱铁山靠–幻影阵–(强绝招步法–虎扑子–虎扑子–强绝招步法）循环

## 基本技巧及性能介绍

### 雷击蹴与阴之间的区别

阳的雷击蹴与阴的相比各有特点，虽然基本不能踩中对手的逆向，而且下落速度比阴慢很多，但无论是击中对手还是被对手防御，对对手造成的硬直比阴的雷击蹴要大不少，这就意味着对手的反击手段受到了更多的限制。但也由于阳的雷击蹴下落速度比阴的慢很多，贸然使用很容易就被对手用各种对空技对策掉，因此在使用阳的时候不能再像使用阴时那样用强压对手的战术来进攻，虽然阳的雷击蹴也很强大，但必须糅合其他各种空中以及地面普通技交替进攻才是阳的进攻特点。另外，阳HK

版本的雷击蹴受攻击判定很大，同样不推荐经常使用作为主攻手段。另外需要注意的是，阳的雷击蹴的最低发动高度比阴要略高，因此低踩的节奏与阴略有不同，玩家必须好好掌握两者的节奏。

### 正逆难辨的跳MK

那是否由于阳的雷击蹴不能造成逆向攻击阳就缺乏攻击逆向的手段呢？不！因为阳拥有一个令对手难以分辨的跳MK攻击。跳MK的动作模型十分诡异，有时明明是判断应该会落在正向的位置，但它就这样越过了头顶打中了对手逆向，可谓防不胜防。而且，在对手倒地后，在指定位置起跳对手还必须判断我方到底是以雷击蹴打正向还是跳MK打逆向，这种强择可以说与阴不相上下。

### 基本立回思路

在中远距离时，可以利用白虎双掌打空，这样既可以蓄气，又可以防止对手的突进，偶尔混入几下徉攻以及原地垂直跳可以混淆对手的判断，使其不敢轻易地开展攻势。在进攻方面，笔者认为阳的强大作战能力并非在于空战而是地面战，也正如前面所说，阳的雷击蹴速度较慢，贸然跳踩很容易被打掉，因此建议利用站LK，蹲MK等距离较远的普通技作为起点，无论击中还是被防都可以接续LP版本的第一段螳螂斩，因为第一段螳螂斩被防不利很少，基本上全角色除了桑吉尔夫外都不能反击，可以放心去“摸”对手，若然第一段击中对手，第二第三段继续追打HP版本的螳螂斩即可。

### 剪刀、石头、布?

阳的连续技去血其实只能说是中规中矩，而其真正的价值体现于各种各样的择，比如，在螳螂斩二段后SA取消66接续站MK是最基本的择的起始手段，站MK击中后可以空中追打，这时我们可以选择起跳用MK或HK版本雷击蹴踩空接第二下站MK再起跳用雷击蹴攻击，或直接跳起用普通技追打，但无论是哪种情况都是我方率先落地恢复，我们可以在地面66走到对方背后或直接利用蹲LK起攻下段又或是利用指令投去破解对方的防御，甚至利用LK版本的快炮转移到对手的另一侧起攻。而这一切，对手需要在很短时间内看清阳缭乱的攻势并作出反应，但要知道在空中击中对手的时机不同，对手落地的速度，位置，与对手的距离是会变化的，因此阳的行动变得非常难判断。虽然我方攻势令人眼花缭乱，但对手还是可以使用诸如升龙拳那样的无敌技把我们打掉，面对喜欢豁无敌技的玩家，还是老老实实的防御吧……这也是标题的意味，正如猜拳一样，无论如何都没有必胜的选择，动还是不动，这是个问题。

### EX能量使用方向

阳的EX值基本上是用于螳螂斩后的各种取消接续的消耗上，除此之外还用于弱版穿弓腿的取消，因为一旦打空，破绽可不是一般的小，另外在对手濒死时，可以考虑在中距离使用EX版的穿弓腿磨死对手，因为EX版本的穿弓腿发生很快，基本上很难反应。

## 必杀技介绍

**螳螂斩（236P）：**阳的突进技，共三段，版本越强，伤害越大，被防硬直以及击中硬直越大，LP版本第一段基本无破绽，实战中可以按弱版–强版–强版的顺序使用，第一段击中则后续，被防则不按。

**白虎双掌打（214P）：**与阴的虎扑子类似，LP版本为佯攻，MP版本发生比HP版本慢，但判定持续相同，在实战中根据实际情况使用。

**快炮（236K）：**向前方快速移动的技能，版本越强距离越远，EX版本无敌时间较长，可以在被压起身时使用逃走，但只对飞行道具与打击技无敌，对投技无效。

**前方转身（214K）：**与阴相似的指令投，但相比阴的指令投发生速度慢，有效距离短。

**穿弓腿（623K）：**对空技，一般利用LK版本对空，MK，HK版本可以在很远的距离穿越飞行道具。

**星影圆舞（214214P）：**阳的SC技，发动后带有两个影分身，动作与本体相同，这种状态下由于影分身的攻击也带有硬直，因此一般利用66让本体再次靠近对手形成平常接续不能的普通技连段，实战中常以前MK打对手下蹲重新计算伤害修正造成恐怖的伤害，是一发逆转的翻盘利器。

**雷震魔破拳（236236PPP）：**发生很快的UC技，动作与站远HP类似，可以直接用于对空，在强螳螂斩二段后可以取消接续。

**转身穿弓腿（236236KKK）：**穿越飞行道具的UC，类似阴的枪雷连击，同样可以在强螳螂斩二段后可以取消接续。

## 实战连续技

①蹲LP–站LP–蹲MK–螳螂斩

阳的基础连段，螳螂斩建议依旧用弱版–强版–强版的顺序，虽然损失了一点伤害量，但不慎在第一段螳螂斩掉招时能保证自身的有利不被反击。

②蹲LK–蹲LK–蹲LK–螳螂斩

同上条连续技，只是将前置换成了蹲LK×3，虽然目押难度有所提升，但由于蹲LK发生比蹲LP要快，在抢招时很有优势，如果玩家对自己的目押有信心，建议选用这一条连续技。

③蹲LP–站LP–蹲MK–中穿弓腿

可以令对手倒地的连续技，在穿弓腿后可以前66迅速靠近对手利用雷击蹴以及跳MK追打对手，对自己目押有信心可以将蹲LP换成更快的蹲LK，这样能在战斗中更容易取得优先权。

④第二段强螳螂斩取消–66–雷震破魔拳/转身穿弓腿。

只要保证螳螂斩的第二段为强版就可以提供足够的硬直接续UC，后面的取消加UC只要手快就可以了。

**星影圆舞连续技**

星影圆舞的连续技基本上就是以普通技接普通技造成伤害，接续方法不止一种，下面列举几种实用的方法。

⑤版中：蹲MK–中白虎双掌打–星影圆舞–（站HP–弱快炮）循环

⑥版中：蹲MK–中白虎双掌打–星影圆舞–稍微拉前一步–（站LP–66）循环至版边–（2LK–2MP–66–2LK–2MP）循环，版边可以直接循环（2LK–2MP–66–2LK–2MP）。

## 基本技巧及性能介绍

### 与隆和豪鬼的异同

杀意隆是复合了隆与豪鬼两名角色部分特点的一名角色，其攻击力比较强，同时体力值与晕值也比较低，是一名攻击爆发力强、防御薄弱的角色。其跳跃性能与隆基本相当，拳脚基本就是隆和豪鬼的混合，虽然动作模型一样，但实际上帧数是被调整过的，因此性能上差异很大。笔者认为在这一版本中，杀意隆要比隆强，无论在立回、牵制、还是伤害都比隆要出色，只是由于体力值与晕值低下，容错率要比使用隆低得多。由于有距离远的蹲MK作为牵制的主力技使用，配合龙爪脚可以轻松地靠近对手而不易被反击，因而近身战要比隆强出不少。而与豪鬼相比，在实际使用上相似的地方除了拳脚的动作模型外，其实很多必杀技的性能与豪鬼也十分相似，另外杀意隆有豪鬼的逃脱技阿修罗闪空，但杀意隆的阿修罗闪空不但出招收招皆慢而且移动距离很短，不能过分依赖它来保命。

### 如何开展攻势

杀意隆的定位是一名近、中距离进攻强势的角色，以攻为守是这名角色的最大特点。在实战中一般以蹲MK开展进攻，蹲MK虽然发生很慢但有效距离颇远，是立回的好技能。蹲MK后接波动拳为主要的牵制手段，因为杀意隆的起攻基本上依靠站HP来发动连续技，但站实战中很难单靠站HP击中对手，最常见的接续方法就是蹲MK–波动拳–取消66–站HP–各种必杀技来形成高伤害连续技。另外，在中远距离还可以利用龙爪脚直接靠近对手，龙爪脚就算被防也能造成不少的伤害，而龙爪脚的版本选用各有讲究，LK版本发生快，但被防后硬直很大，虽然龙爪脚被防后会拉开一定距离，但还是比较容易被部分角色反击；MK版本发生速度偏慢，但MK版本的龙爪脚被防后不利很小，对手基本不能反击；而HK版本的发生十分慢，但攻击距离也是最远的，因此在实战中需要根据对手的状况来判断选用的版本。

### 上级技巧：移动投与移动瞬狱杀

移动技是指由于利用高一级指令取消普通技的出招动作，使人物模型向前移动以达成移动的效果。杀意隆的移动投发生方式为“站HP>LP+LK”，一定要在按站HP后的瞬间按下LP+LK，需要一定时间练习才可熟练使用。而移动瞬狱杀则是利用瞬狱杀取消前MK的特殊技“旋武脚”，在中近距离使用瞬狱杀击中敌人的几率十分高，出招指令为“前（LP+MK同按）×2>前（LK+HP）”，整个过程一定要快才可以成功取消。

### EX能量使用方向

如前文所述，杀意隆主要通过取消确认击中对手的波动拳并接续站HP开展后续的进攻，因此能量使用也主要消耗在这种取消中，另外杀意隆的高伤害连续技基本都通过SA取消来达成，因此在连续技起点普通技

确认命中后不需要吝啬能量，以取消开展进攻造成更高伤害才是王道。

## 必杀技介绍

**波动拳（236P）：**与隆的波动拳基本一致，不同版本飞行道具的移动速度有所不同，EX版本为2Hits的波动拳，发生较快。

**灼热波动拳（214P）：**与豪鬼的灼热波动拳基本一致，不同版本飞道的Hit数不同，EX版本相比强版发生加快，伤害提高。

**升龙拳（623P）：**与豪鬼的升龙相似，但HP版只有两段，必须在第一段取消，对空方面用HP版本比较安定。

**龙卷旋风脚（214K）：**与豪鬼的旋风脚相似，不同版本的攻击次数和移动的距离有所不同，EX版本与隆的EX旋风脚相同，空中旋风脚相比豪鬼击中对手后，对手会弹得更加远。

**阿修罗闪空（623/421+PPP/KKK）：**发生后拥有无敌时间的移动技，与豪鬼的阿修罗闪空相比发生慢得多，而且移动距离较短，不能过分依赖其作为逃脱技。

**龙爪脚（236K）：**杀意隆的灵魂技，LK版发生快但被防不利很大，MK版本发生较慢但被防不利较小，HK版本发生很慢但距离为所有版本最远，EX版本攻击中段，对手必须站防。

**瞬狱杀（LP LP 6LK HP）：**性能与豪鬼的瞬狱杀相同，前方移动投技，发生很快，近距离发动时对手很难反应。另外瞬狱杀有简化输入方法，指令为LP LP 6（LK+HP同按）。

**灭·波动拳（236236PPP）：**与隆的灭波动拳性能一致，伤害略低，按住可以蓄力增加一点伤害，但实战中意义不大，主要用于连续技。

**灭杀豪升龙(236236KKK)：**横向移动的升龙拳，单发命中可能较低，一般用于EX波动拳后取消接续。

## 实战连续技

①蹲MP–弱龙卷旋风脚–蹲HK

使对手强制倒地，形成连续压制的起点。

②站HP–弱龙卷旋风脚–强升龙拳

杀意隆很多连续技的起点，强升龙拳一段击中后还可以取消66追加灼热波动拳或灭·波动拳。

③蹲MK–强波动拳–取消66–站HP–中龙爪脚–蹲LP–弱龙卷旋风脚–强升龙拳

消耗两格EX值，伤害较为可观的连续技，以蹲MK为起点可以保证在中距离确认命中后接续后面的连续技，是杀意隆最常用的连续技，对目押有信心的玩加可以将中龙爪脚后的蹲LP换成蹲MP增加一点伤害量。

④跳HK–蹲MP–站HP–中龙爪脚–蹲LP–弱版旋风脚–强升龙拳(1段命中)–取消66–灭·波动拳

融合②的连续技，只消耗两格EX值，且能接续UC造成高伤害，是杀意隆玩家必须掌握的的一条连续技。

⑤版边限定：跳HK–蹲MP–站HP–中龙爪脚–蹲MP–强波动拳–取消66–站HP–EX龙卷旋风脚–灭杀豪升龙

消耗三格EX值与UC，观赏性十足且伤害量高的连续技，但由于是版边限定，实用性多少有点限制。

## 基本技巧及性能介绍

### 与豪鬼的异同

提到狂鬼，玩家自然会联想到豪鬼，但由于狂鬼与豪鬼的差别实在太大，基本上找不到什么相似的地方，完全可以以新角色的思路来打造战术。在远距离与波升系一样，可以以豪波动拳与轰雷波动拳牵制对手，但是狂鬼的飞行道具收招硬直都比较大，稍有不慎就容易被对手跳过并破解，因此远距离牵制明显不能体现狂鬼的价值，主动靠近才是主战的思路。在实战中如何诱骗对手，击溃对手防御是使用狂鬼的主课题，那是因为狂鬼拥有不少用于欺诈对手的技能，比如，在诱骗对手对空方面，可以先选择跳入，然后用强版的斩空波动掌后移，这样就造成一个我方优先着地，敌人对空技挥空的情况，在我方接近版边等距离较近的情况往往可以进行反击，在SC槽已经蓄满的情况下更可以发动空中瞬狱杀击落对手。另外，EX版本的罗汉断塔刃在近距离会穿越对手到达对手后方进行攻击，击中后为空中追打判定，可以直接接续UC技，是翻盘的利器；再者，在对手倒地后可以贴近对手，在对手起身的瞬间可以用弱版的赤星地雷拳强择对手是否使用普通投，如果对手使用了普通投则会被赤星地雷拳击中。综上可见，其实狂鬼利用自身技能的特点很容易就可以击溃对手的防御，配合各种简单而暴力的连续技，使得狂鬼成为一名综合实力颇高的角色。

## 狂气之道

1. 狂鬼也拥有移动普通投，发动方法为HK>LP+LK，虽然MP/MK>LP+LK也能实现移动投，但HK版本的移动投移动距离比较可观，因此推荐使用HK版本。

2. 在中近距离，可以起跳发动弱版的斩空波动掌后利用各版本的旋风脚取消冲刺动作，对手很有可能因未能反应过来或乱动而被击中。

3. 狂鬼的特殊技十分实用，后MP–站HP的TC可带入目押，一般用于连续技；前HP是踏前一步的伸掌，可以抵消飞行道具；前MK是向前跨步踢，移动距离十分远，可以用于调整距离突袭。

4. 对空方面建议使用中版豪升龙拳，因为中版是所有版本中对空伤害最高的，站HP也是相对稳定的对空选择。

## EX 能量使用方向

在所有必杀技中，笔者认为值得使用EX版的必杀技就只有罗汉断塔刃，其余的能量使用主要是用于取消形成高伤连续技，在能量宽裕的情况下，利用强版罗汉断塔刃骗取对手对空后使用空中瞬狱杀的命中率很高，可以考虑使用。

## 必杀技介绍

**豪波动拳（236P）：**版本越强，飞道的速度越快，无论哪个版本都能按住蓄力，蓄满后波动移动距离变为全屏，Hit数增加一段，EX版本为2Hits的全屏波动。

**轰雷波动拳（214P）：**LP、MP、HP分别为1Hit、2Hits、3Hits的飞行道具，EX版本为发生相对较快3Hits版本，而且伤害增加。

**斩空波动掌（空中214P）：**LP版本为向前冲击，但奇怪的是判定范围却在身后，一般很难击中对手；MP版本为垂直向下冲击，在跳到对方头顶后使用可以造成伤害并上升一小段；HP版本向后疾退，可对前方冲击，无论哪个版本都可以在发动后利用龙卷斩空脚取消。

**豪升龙拳（623P）：**地面命中都为3Hits的打击技，EX版本无敌时间增加，伤害提高。对空时一般使用MP版本，因为MP版本可以在空中也能击中全部的3Hits，为全版本对空伤害最高。注意豪升龙拳在被防后无法取消，插招时需要慎重使用。

**龙卷斩空脚（214K）：**与豪鬼的旋风脚相似，版本不同移动距离及攻击次数发生变化，EX版本只在原地旋转。

**赤星地雷拳（623K）：**起跳后往地上猛砸的必杀技，LK版本发生最快，可以用于打对手拆投；MK版本与LK版本性能基本一直，MK版本可以用于豪升龙拳两段后取消形成连续技；HK版本发生较慢，大砸地的判定范围较大，EX版本则可以看作发生很快的HK版本。

**罗汉断塔刃（236K）：**LK版本发生较快，击中后对手为受创状态；MK版本击中后对手倒地；HK版本根据距离可以穿越对手击中对手身后，而EX版本则快速地移动到对手身后攻击，并且击中后可以追加各种必杀技，是狂鬼最实用的技能之一。

**瞬狱杀（LP LP 6 LK HP）：**与豪鬼，杀意隆的瞬狱杀的区别在于可以在空中施放抓住空中的敌人，其他性能相同，同样可以简化为LP LP 6（LK+HP 同按）。

**冥恸豪波动（236236PPP/KKK，空中236PPP）：**飞行道具系UC技，地面施放时按P键为前方施放，K键为正上方施放，空中施放为向斜下方向的攻击。在地面近距离击中对手还有很华丽的特写。

**天地双溃掀（426426PPP）：**发动后往前方形成一个类似半月斩的能量攻击，在带入连续技的伤害来说远不如UC1，但全部命中时伤害十分可观，同时全部命中时的特写个人认为是游戏中最华丽的UC特写，没有之一。

## 实战连续技

①蹲LP–蹲LP–蹲HP–强龙卷斩空脚

十分简单的连续技，蹲HP可以保证对手强制站立以击中之后的旋风脚，而第一个蹲LP可以换成蹲LK择对手下段，但蹲LK的发生比蹲LP稍慢。

②后MP>站HP（TC）–强豪升龙拳/弱罗汉断塔刃

这个TC是构成很多狂鬼连续技必不可少的部分，单独使用也是一个伤害不俗的连续技。

③跳HP–后MP>站HP（TC）–弱罗汉断塔刃/强豪波动拳–取消66–后MP>站HP–强豪升龙拳

消耗两格EX值的高伤连续技，若选择弱罗汉断塔刃接续，取消时机比较慢，需要在击中对手后取消。

④ EX罗汉断塔刃–冥恸豪波动/天地双溃掀

最简单而高伤的接续UC手段，但这种方法接续天地双溃掀的伤害较低，建议选用冥恸豪波动接续。

⑤版边限定：跳HP–后MP>站HP（TC）–弱罗汉断塔刃–取消66–后MP>站HP（TC）–EX龙卷斩空脚–冥恸豪波动/天地双溃掀

华丽度与伤害并重，接续难度也不算太高，只是消耗三格EX值，而且版边限定造成了不小的限制。

栏目主持 纱迦

# 软硬兼施SP

HARDWARE & SOFTWARE

软硬件实用信息大集合

**3DS 大幅降价无疑是电玩市场无法回避的事实。肯定有不少买了 3DS 的朋友在捶胸顿足（其实编辑部里也有几位了），其实任饭朋友们大可不必这么想，须知“早买早玩”乃是千古不变的真理。而且国内市场情况复杂，降价情况不会这么快地反应过来。套用电影《加勒比海盗 惊涛怪浪》里最后一句话：活在当下！**

## 市场风向标 MARKET OVERVIEW

**文：月下雪影**

## 价格行情

### ——提供最佳购机方案

### PSP 购机推荐套餐

| 3000 型 | | |
|---|---|---|
| | **品牌 / 型号** | **价格** |
| 主机 | PSP-3000主机（6.39系统，钢琴黑） | 1200元 |
| 记忆棒 | 16GB极速HX组棒 | 138元 |
| 贴膜 | PSP-3000专用高清组膜 | 10元 |
| 保护套 | 北通中国风2011版保护胶套 | 58元 |
| 总计 | | 1406元 |
| 近期推荐购入指数 | | 8 |

**备注：**主机官方标准包装附带电池一块、电源及电源线一套。

**点评：**进入 8 月，PSP 的售价依旧稳定。可以预见，倘若索尼在近两个月没有降价举措的话，PSP 的售价肯定还会维持下去，而从索尼对 PSV 的定价来看，明显和 PSP 存在着市场分化，PSV 主攻高端时尚市场，PSP 则照顾普通入门玩家，所以 PSP 想要在 PSV 发售之前再出现大规模降价恐怕也是不太现实的事情。所以现在想买 PSP 的玩家就不用在价格上纠结了，购机时应该把重点放在翻新机的检查上。虽然说 PSP 早已是全系统破解，但从现在的市场状况来看，翻新机正处于一个越来越多的阶段。PSP 已经进入新旧交接时期，很多玩家都选择将 PSP 卖掉来等待 PSV，所以这个时候去买主机，就很容易遇到翻新机。

目前 PSP 市场的翻新机类型，主要分为两大类。一种是批发商统一翻新的 PSP 主机，另一种是零售商自己翻新的主机。前者主要来源于香港，那里有不少专门进行翻新的“厂商”。后者则不用多说，都是商家们自己回收翻新的。从质量上来讲，前者肯定要高于后者，而且前者比起后者来说，翻新的工艺也更高，基本上没有太突出的鉴别方法，只能依次排查，从接口到按键，尤其是外壳一定要仔细检查，因为翻新机的外壳只能做到高仿级别，所以破绽肯定还是有的。而零售商翻新的机器情况比较复杂，简单的检查方法就是查看一下机器的金属接口了。另外需要注意的是，美版主机的翻新概率是最大的，建议玩家购机以港版为主。

▲新上市的北通中国风2011版保护胶套不仅安全，而且好用。

在主机套餐上，很多玩家反映里面的北通中国风 PSP 厚硅胶套近段时间没有货，其实造成这个问题的主要原因是厂商在前段时间减少了出货，现在北通已经重新开始出货，不过新出货的硅胶套已经是 2011 版了。新版硅胶套主要在材料和设计上作出了改进。材料方面改用更高级的医用级硅胶，能保证不伤害到玩家的皮肤，而且厚实柔韧，撕扯时候不会出现白斑。设计上厂商把硅胶套的握柄部分改为了车胎纹式，这样的好处就是舒适防滑，相信开车的朋友一定都有所了解。除了这两点之外，厂商还特别附赠了价值 28 元的钢头真皮手绳一条，这对于前段时间没能入手到的玩家应该也算是个补偿吧，来信的咨询朋友们可以再去市场上转转了。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| PSP-3000主机（6.39系统，黑白） | 1200元 |
| PSP-3000主机（6.39系统，彩色） | 1300元 |
| PSPgo主机（6.39系统，黑白） | 980元 |
| PSP-2000/3000用Hori贴膜（原装） | 68元 |
| PSP-2000/3000用Hori贴膜（组装） | 10元 |
| PSPgo专用Hori贴膜（组装） | 20元 |
| 8GB极速HX组棒 | 78元 |
| 8GB原装HX记忆棒 | 198元 |
| 16GB极速HX组棒 | 138元 |
| 16GB原装HX记忆棒 | 398元 |
| 北通中国风2011版保护胶套 | 58元 |
| 北通中国风2011版晶透水晶盒 | 48元 |
| 北通魔方炫音耳机 | 108元 |
| 北通动力堡垒（普通版） | 168元 |
| 北通灌电金刚 | 98元 |

### 3DS 购机推荐套餐

| 3DS | | |
|---|---|---|
| | **品牌 / 型号** | **价格** |
| 主机 | 3DS主机（美版黑色） | 1450元 |
| 电源 | 北通变电金刚 | 45元 |
| 烧录卡 | AK2i纸盒版 | 98元 |
| SD/TF卡 | 金士顿 4GB microSD卡（行货） | 58元 |
| 贴膜 | 3DS专用Hori贴膜（组装） | 28元 |
| 保护壳 | 3DS组装EVA硬包 | 38元 |
| 总计 | | 1717元 |
| 近期推荐购入指数 | | 6 |

**备注：**主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、伸缩触控笔一支、充电器一个、台座式充电器一个、2GB 容量 SD 存储卡一枚、AR 卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

**点评：**任天堂毫无征兆地宣布 3DS 降价无疑是这个月最令商家们头疼的一件事，但还是有不少商家在任天堂宣布之初就开始了降价促销，这也直接造成了目前市场上的 3DS 报价开始变得混乱。一些比较大的商家，现在把价格已经调整到了 1400 ~ 1500 元之间，而比较小的零售商则还在 1600 ~ 1700 元这个区间浮动，不出意外的话，在 8 月 20 日之前，市场的报价将会变得统一，但绝不会是任天堂降价后的售价，因为国内商家并非任天堂直供，所以对于这次调价需要一定的消化期，国内的普遍做法都是价格中和策略，即在降价前的一段时间预先调整价格保证销量，然后销售到降价后一个月左右，这期间商家可以通过降价后的进货价格来弥补提早降价带来的部分利润损失，不过因为 3DS 在国内的出货量并不大，所以这个调整期可能会更短一些。等到价格稳定后，美版主机的价格应该会接近 1000 元，日版则可能会来到 1200 元这个价位来和 PSP 竞争。所以在主机价格完全“冷却”到官方价格之前，还是保持观望更加合理一些。

◀虽然可以得到补偿，但 3DS降价对于早先入手的玩家来说肯定是个不小的打击。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| 3DS主机（日版蓝色） | 1500元 |
| 3DS主机（日版黑色） | 1480元 |
| 3DS主机（日版红色） | 1900元 |
| 3DS主机（美版蓝色） | 1480元 |
| 3DS主机（美版黑色） | 1450元 |
| 3DS组装变压器 | 18元 |
| 北通变电金刚 | 45元 |
| 北通灌电金刚 | 98元 |
| 动力堡垒（迷你版） | 128元 |
| 3DS专用Hori贴膜（原装） | 68元 |
| 3DS专用Hori贴膜（组装） | 28元 |
| 3DS专用Hori原装硬包 | 98元 |
| SCDS TWO全球版 | 218元 |
| EZ5i简装版 | 98元 |
| M3i Zero全球版 | 128元 |
| AK2i纸盒版 | 98元 |
| 金士顿 4GB TF卡（行货） | 58元 |
| 金士顿 8GB TF卡（行货） | 88元 |
| 金士顿 16GB TF卡（行货） | 158元 |

## PS3 购机推荐套餐

| | 品牌 / 型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB） | 2550元 |
| 线材 | 北通HDMI高清数字线 | 128元 |
| 总计 | | 2678元 |
| 近期推荐购入指数 | | 8 |

**备注：**主机官方标准包装附带 AV 线一条、原装 DS3 振动手柄一支、电源线一条。

**介绍：**家用机方面，PS3、X360 价格相继上涨。PS3 上涨的主要原因是破解缺货，相比之下，非破解版的 PS3 Slim 160G 现在的售价大概在 2100 元左右，破解版则已经到达到 2550 元，

▲可破解的PS3 Slim将会越来越少。

相差 400 多元，而这个差距可能还会被进一步被拉大，其实从这个差距里玩家也能看到了 PS3 近两个月涨价的幅度。现在选择破解和非破解主机恐怕又会是购买 PS3 玩家的一大难题了，破解主机可以玩更多的单机游戏，非破解主机能联网对战，不过考虑到国内情况，大部分玩家肯定还是会选择破解主机，所以在今后的一段时间内，破解版的 PS3 还会继续冲击新的高度，年底前达到 2800 元也是有可能的，银子够了的玩家还是尽早出手吧。另外，现在替换 PS3 配件的商家越来越多，玩家购买机器时一定要注意手柄等方面，参考上期的硬件短波避免买到高仿手柄是重中之重，当下尽量不要选择网购，实体店试机肯定比网购能更好地避免此类问题。

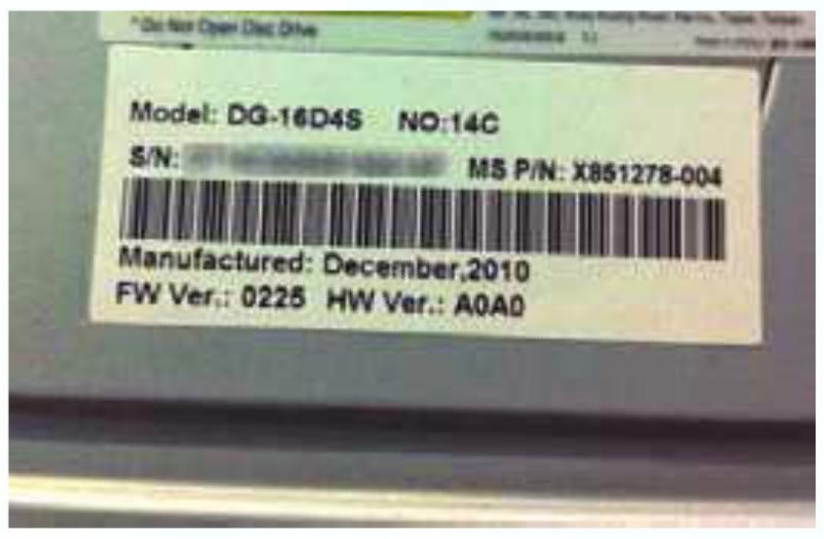
| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| PS3 Slim主机（3.60系统，160GB，黑白） | 2100元 |
| PS3 Slim主机（港版自制系统，160GB，黑白） | 2550元 |
| PS3 Slim主机（港版自制系统，320GB，黑白） | 2680元 |
| 原装DS3无线振动手柄 | 300元 |
| 原装PLAYSTATION EYE | 180元 |
| PS3 MOVE体感套装Move Basic Pack（手柄+摄像头） | 600元 |
| 北通MVP球王2无线六轴震动手柄 | 248元 |
| 北通球王2（有线震动版）手柄 | 128元 |
| 北通MVP特洛伊无线震动手柄 | 178元 |
| 北通HDMI高清数字线 | 128元 |
| 北通P3色差线 | 68元 |
| PS3断电开关 | 10元 |
| PS3电子狗（可降级+可更新） | 150元 |
| PS3 Slim eSATA内置硬盘扩展卡 | 50元 |
| 原装色差线（PS2通用） | 200元 |
| 组装色差线（PS2通用） | 20元 |
| 原装索尼HDMI线（1.5米） | 120元 |
| 高仿索尼HDMI线 | 45元 |

## X360 购机推荐套餐

| | 品牌 / 型号 | 价格 |
|---|---|---|
| 主机 | X360 Slim主机（港版，4GB破解） | 2250元 |
| 电源 | 原装电源（包改220V） | – |
| 视频线 | HDMI线(1.3A) | 50元 |
| 总计 | | 1600元 |
| 近期推荐购入指数 | | 7 |

**备注：**主机价格已含刷机及电源改造费用。官方标准包装附带 AV 线一条、原装无线振动手柄一支、电源及电源线一套。

**点评：**上期截稿后的一天，X360 Slim 就被破解了，随之破解主机的价格就开始暴涨，截止到现在，涨幅已经达到 700 元之多。现在可以说 X360 的价格又恢复到了没破解之前的“正轨”。当然，这次的破解并非是全光驱破解，破解小组只放出了 9504、0225 和 0401 三种型号的光驱固件，它们均属于建兴光驱，之前购已经购买 X360 Slim 但非此光驱固件的玩家暂时就和此次破解无缘了。现在想要购买 X360 的玩家和想要购买 PS3 的玩家一样，都有两条道路选择，一是破解主机，二是非破解主机。非破解主机方面，因为受到了整体价格趋势的影响，所以现在的售价也涨到了 1700 元，好在涨幅并不算大。而破解主机的报价已经达到 2250 元，但确切的说，这个价格还是有些水分的，下一阶段破解主机应该会有一个小幅度的价格回落，但并不会太大，因为新破解的 0225 和 0401 两种光驱均无法在原光驱上刷写，也就说



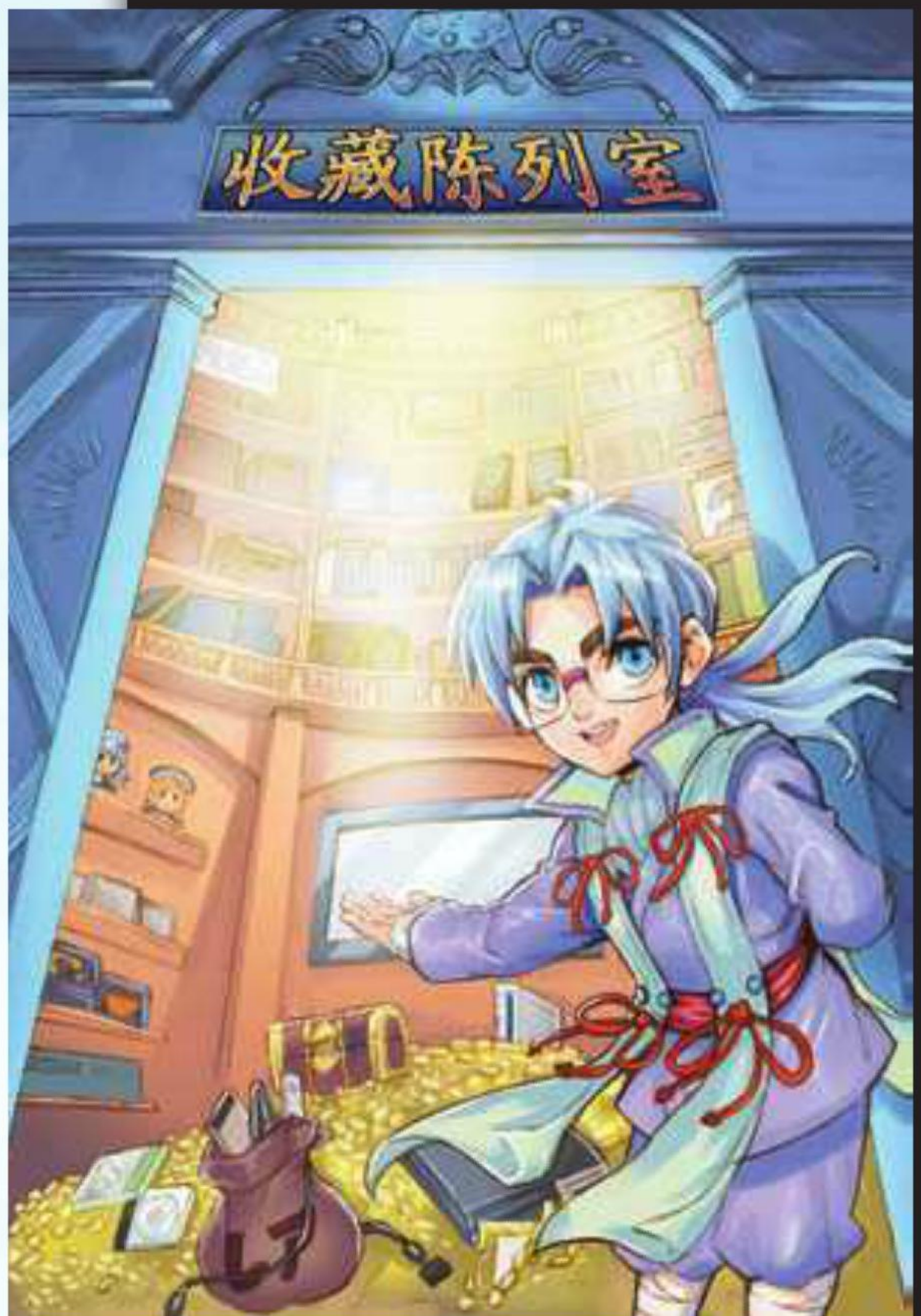

▲最新可破解的光驱型号为0225，需要拆机查看光驱上的FW Ver一项。

这次主机破解要像 X360 最早的那段时间一样，需要换光驱，所以最终的成本折合下来，价格也只能跌到 2000 元左右。当然很多玩家对给新主机“开膛破肚”有些忌讳，如果有这个问题的话，那可以再等一段时间看看，毕竟现在的主机还需要挤水，何况原先最大的希望 X360key 还没出现呢。

| 主机及主要周边参考价格 | |
|---|---|
| X360 Slim主机（港版，4GB） | 1700元 |
| X360 Slim主机（港版，4GB，破解） | 2250元 |
| X360 Slim主机（港版，4GB，Kinect套装） | 2200元 |
| X360 Slim主机（港版，4GB，破解，Kinect套装） | 2800元 |
| X360 Slim主机（港版，250GB，破解） | 2550元 |
| 原装电源（220V直插） | 260元 |
| 组装电源（220V直插） | 140元 |
| 原装无线手柄 | 320元 |
| 原装有线手柄 | 280元 |
| 翻新无线手柄 | 188元 |
| 翻新有线手柄 | 138元 |
| 原装VGA线 | 220元 |
| 北通VGA线 | 68元 |
| 原装HDMI线 | 280元 |
| 组装HDMI线 | 50元 |
| 组装256M记录卡 | 60元 |

市场报价信息更新截至 2011 年 8 月 2 日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

# 收藏陈列室 OUR TREASURE




## 《战场的女武神 3》莉艾拉、伊姆卡模型

Volks 是以生产 DD 娃娃而闻名的日本周边厂商，在模型手办玩家心目中一向是“高端”的代名词。虽然其每年推出的 PVC 数量并不多，但基本每出一款都必为精品，比如这里为大家介绍的来自《战场的女武神 3》的莉艾拉和伊姆卡的两款模型。这两款模型的造型分别取材自游戏中发动女武神以及武装开放状态的特写，魄力十足。目前这两款 PVC 只能在指定的店铺先行预约，价格均为 8500 日元，暂定年内发售。

## 《Love Plus》爱花、凛子、宁宁模型

《Love Plus》堪称如今日本人气最高的恋爱育成游戏，随着 3DS 版新作情报逐渐明朗，新一轮周边计划也浮出水面。这三款来自 WAVE 的最新模型采用对绅士们“杀伤力”最大的泳装造型，女友们将自己最具有魅力的一面展现给所有玩家，卖点十足。爱花、凛子以及宁宁的这三款 PVC 将从今年 11 月开始依次贩卖，售价 6510 日元（含税），性价比还算不错。

## 《黑暗之魂》限定版

大受好评的黑马游戏《恶魔之魂》将于今年9月推出续作《黑暗之魂》，游戏的代理商变成了NBGI，这曾一度让玩家颇为不爽，因为NBGI旗下的中文游戏很少。但没想到的是，不但《黑暗之魂》有中文版，而且连X360玩家也能玩到！要知道本作的日版可是PS3独占的，看来前作在华语地区的超高人气给了NBGI巨大的信心。

言归正传，这次的《黑暗之魂》中文版定于10月发售，分一般版和限定版两种。限定版的内容包括：

1.《黑暗之魂》游戏。

2. 金属游戏收纳盒。

3. 美术手册。

4. 特典下载卡，可通过PSN/Xbox LIVE下载攻略手册、制作花絮、OST。

游戏的限定版赠送的内容不多，价格也挺便宜，台版价格为1790元，

折合人民币的话是400左右。不过本作的普通版定价是1590元，换算成人民币的话也就是便宜20块钱不到，毫无疑问，限定版是必须的！

## 360全方位 X360 FEATURES

### 中文游戏狂潮来临！

7月26日，台湾微软举办了名为“Xbox 360夏日游戏鉴赏会”的活动，在活动上，一口气公布了12款中文游戏，其中不乏多个全新公布的作品。这12款中文游戏分别是：

| 游戏名 | 发售日 | 备注 |
|---|---|---|
| 《战争机器3》 | 9月20日 | 有限定版 |
| 《极限竞速4》 | 10月13日 | 有限定版 |
| 《光环 战斗进化 周年纪念版》 | 11月15日 | 中文字幕，中文语音 |
| 《黑暗之魂》 | 10月 | 有限定版 |
| 《装甲核心5》 | 未定 | |
| 《木偶神枪手》 | 9月13日 | 本刊译名《西部枪手》，游戏送《Kinect水果忍者》下载码 |
| 《Kinect可爱动物 黄金版》 | 10月13日 | 新增5只小熊以及新地图新故事 |
| 《Kinect运动大会 第2赛季》 | 2011年底 | |
| 《Kinect迪士尼乐园》 | 2011年底 | |
| 《Kienct星球大战》 | 未定 | |
| 《型可塑2012》 | 未定 | |
| 《体感嘉年华》 | 已上市 | 美版年初已推出 |

以上资料全部为台版，由于港台不分家，所以完全可以直接拿来参考。当然港版和台版的区别还是有的，比如港版的《光环 战斗进化周年纪念版》应该就是中文字幕、英语语音。

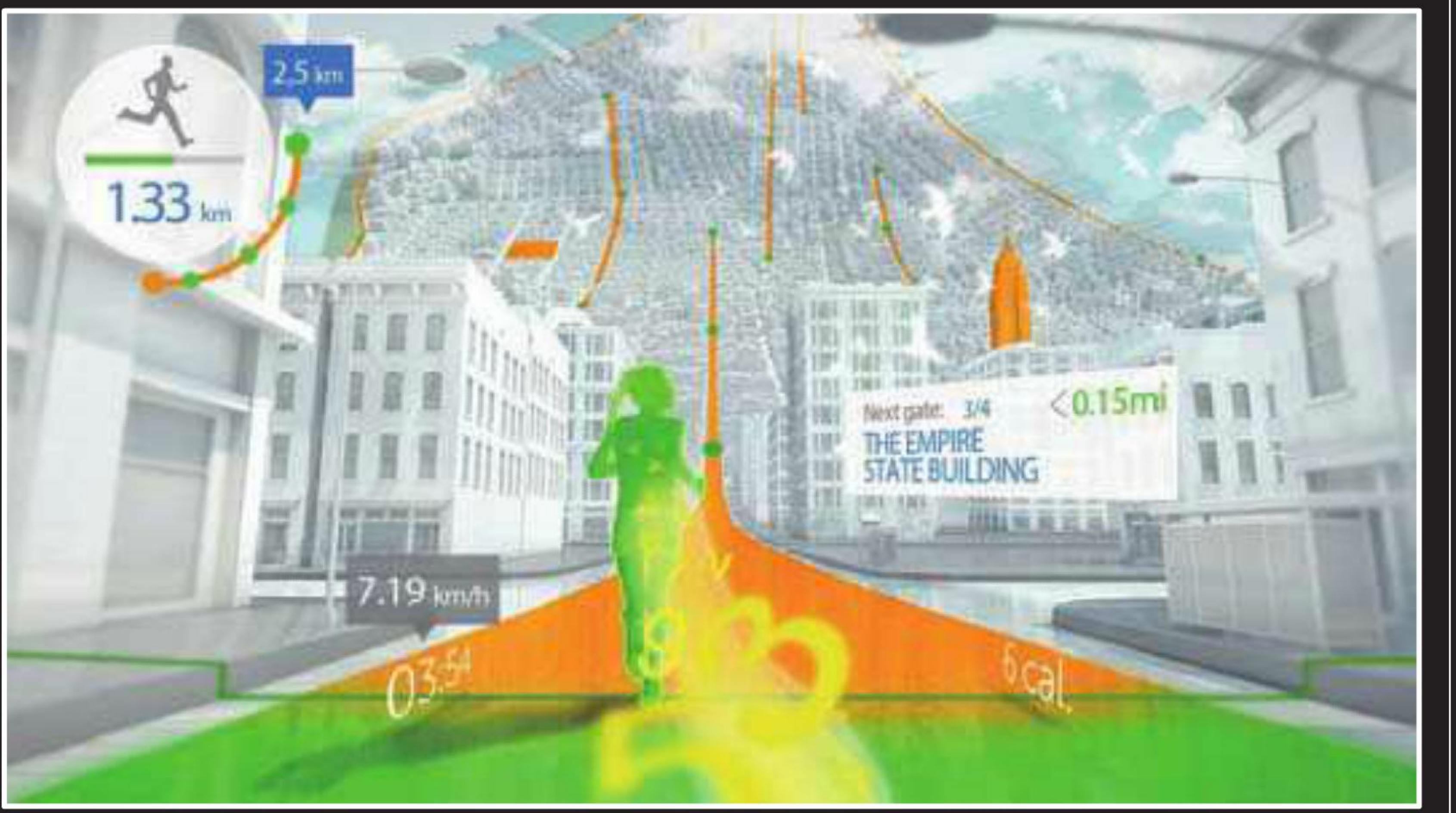
除了以上这12款中文游戏之外，还有一个好消息要告诉大家。5pb.社长志仓千代丸曾经承诺,《史坦斯闸门》会推出官方中文版。不过随着时间的推移，这个承诺似乎已经被社长遗忘了。不过没有关系，就在7月底台湾漫展Fancy Frontier 18中，志仓社长亲口承诺,《史坦斯闸门》依然会推出官方中文版，时间在2012年2月前后！虽然这个消息来得有点晚，但考虑到PSP移植版和X360版FAN DISC刚刚推出，TV版动画正在火热放映中，本作绝对称不上是过气游戏。众所周知这种游戏本身销量就不会高，中文版的销量恐怕会更低，而且5pb.在港台地区是没有代理权的，这意味着赚来的钱还得分一大笔给代理方，社长能作出如此考虑，简直就是在行善了。各位有条件的话一定要支持一下啊！中文版是否会沿用之前的译名还不得而知。

当然说到中文版，还有一个大作牵动软饭的心，那就是《最终幻想X Ⅲ -2》。本作的PS3版确定有中文版，但X360版是否有中文版还未确认，官方也一直对此含糊其词。从代理商以及部分台湾媒体的报道中，基本上可以确定X360版也会有中文版，但由于这个消息还有待Square Enix以及微软方面的正式确认，因此目前还不能下定论。总之大家先攒钱是肯定没错的！

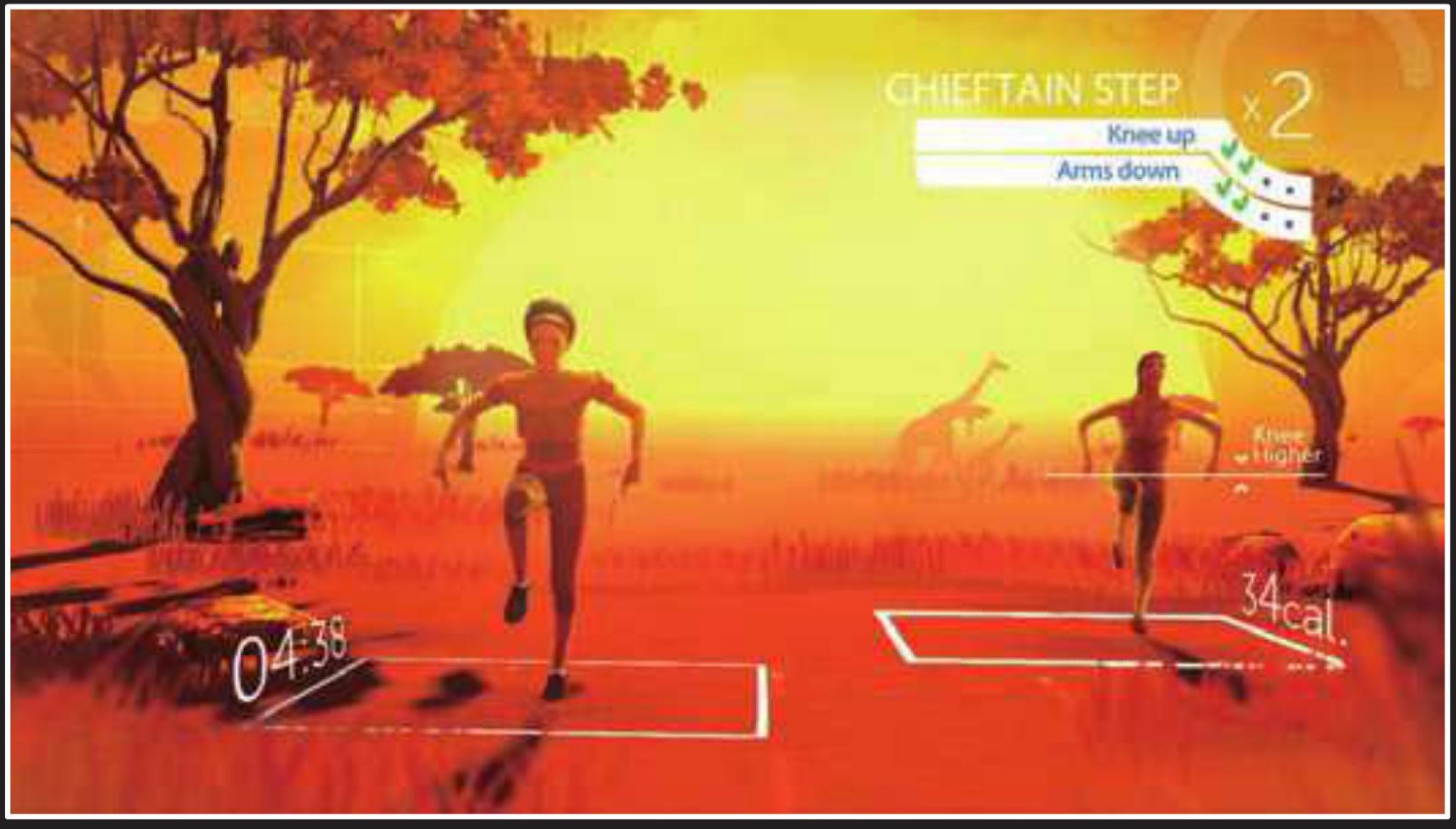
## 体感新世代 SOMATOSENSORY

### 《型可塑2012》简单前瞻

最近上了一个老外的健身论坛，里面正好有人讨论Kinect上的健身游戏。老外们心目中最好的健身游戏是《减肥达人 终极版》(The Biggest Loser Ultimate Workout)，这个游戏也是Kinect的首发游戏，而且不锁区，不过在国内影响力很低。究其原因，除了没中文版，游戏包装太差也是一个方面。相比之下《型可塑》的设计让




▲跑在世界模式的地图采用曲面效果，更有临场感。




▲在非洲大草原上展开训练，似乎卡路里消耗也会加剧呢。

人一看就觉得够档次，就算没中文版,恐怕也不会有多少人会放弃《型可塑》转投《减肥达人 终极版》。

不过呢，这些老外同样给《型可塑》给出了第二名的评价，说明《型可塑》绝非忽悠。如今2代已确定于今年11月登场，而且同样有中文版，那么自然值得再来一遍。《型可塑》1代采用了Ubi自豪的Player Projector技术，能够实时将玩家的身形量化于屏幕之中，并即时对玩家的动作给出纠正建议。如今2代会改良这一技术，令其更加精准，而且会增加追踪地板

动作的功能。因此在2代里会增加俯卧撑、仰卧起坐等运动项目。

从目前来看，2代会更大幅度地强化个性课程，游戏会根据玩家的身体情况制定出更具指导意义的课程，除了1代就有禅、心肺拳击等项目外，还会增加武术、新兵训练营、武术、跳绳等个性项目。个性课程也显现了中文化的重要性，要知道单纯上几个课程只用看看简单的说明就行了，但完整的指导情况没有中文可搞不定。

《型可塑2012》最令人惊喜的新设定是“跑在世界”(Run the World)模式。这个模式类似于跑步机上的锻炼，不过游戏会3D效果重现纽约、巴黎、伦敦等大都市的环境，让玩家在跑步的时候有一种世界旅行的感觉。有了这个出彩的设定，想必也能更刺激各位的健身欲望吧?

《型可塑2012》定于今年11月推出，中文版未定。希望这次中文版也可以正常使用DLC。

# DLC地狱

DOWNLOADABLE CONTENT

## 带火的八神？这个可以有

▶多么熟悉的紫色火焰，这才是玩家心目中的八神庵。

《格斗之王XⅡ》里搞了一个不带火的八神，令老玩家颇感不适。如今在《格斗之王XⅢ》里八神依然不能带火，令只认准暗拂、鬼烧的FANS近乎绝望。不过如今只要你预定家用机版，即可获赠特典角色：取回火焰的八神庵，以及家用机版追加角色斋祀·变身前。斋祀是本作是最终BOSS，其变身前的造型在(家用机版)游戏中满足特定条件后可以使用，但取回火焰的八神庵则是过了这村就没这店了。

▲鲁菲斯虽然平时用鞭子，但是认真起来后会直接用拳头教训敌人。

## 梅露露添三帮手

PS3游戏《梅露露的工作室 艾兰德的炼金术士3》日前放出了第一弹下载，追加3名角色以及对应事件，还有新的采集地玛其那。每名角色的售价为500日元。这3名角色分别是使用回旋镖的法娜(**ファナ**)、用鞭子的鲁菲斯(**ル–フェス**)以及幽灵店主帕梅拉(**パメラ**)。

## DLC跳票纪录即将诞生?

跳票N年的《永远的毁灭公爵》推出之后评价不高，不过游戏倒是已确定会推出DLC。这个DLC名为“Hail to the Icons Parody Pack”，会追加4张全新地图、3个游戏模式以及全新的武器，目前尚不知道是否会追加成就，推出时间以及售价也不清楚，不知会不会像游戏一样跳上N年票呢?

▶这张新地图名为“Call of Duke”，什么意思大家都懂的。

◀虽然歌曲降了价，但服装价格依然没变。

## NBGI良心发现?

《偶像大师2》跨到PS3上，曾首发曾限定曾DLC的死忠心里当然不好想，不过NBGI貌似完全不为所动，依然在7月底推出了X360版第6弹DLC。本次DLC的新曲为3人曲《COLORFUL DAYS》，不过价格降到了800点，降幅达1/3，不知算不算是良心发现呢?本次DLC的主打服装是彩球装，另外还追加了妖精系列的饰品，这套饰品是目前能力加成最强的。

## 无双学院祭

PS3版《真·三国无双6》各势力原创服装日前均已推出，每个势力各卖500日元，晋和他势力算一个势力。8月预计会推出全原创服装打包销售，价格为1800日元。这里为大家精选几名人气角色的原创服装供大家欣赏，其中貂蝉的女警装真是绝对的制服诱惑啊！此外原创剧本、追加武器、追加BGM同样会在8月继续推出。

# 游戏进行时

IT'S GAMING

## 实用至上主义

攻略、研究、秘技、影像全面接受读者投稿！

在3DS宣布降价后，身边有不少朋友都有想入手的打算，毕竟只花1000多元就能入手一台次世代掌机是一件相当划算的事情。无论如何，希望在新一轮的交锋中，有更多的游戏涌现出来，这才是玩家想要的。

近期除了PSP，其余机种纷纷上演“游戏荒”，在9月的大作狂潮到来前都没有什么具有号召力的作品推出，因此这两期为大家带来的游戏自然也就以PSP为主，而“腐”向游戏自然又必不可少的和各位读者见面了，本期介绍的《薄樱鬼 黎明录 携带版》是系列故事的前传，感兴趣的玩家不要错过；而另一款游戏《实况力量职业棒球 2011》素质十分优秀，喜爱棒球游戏的玩家不容错过。

投稿地址 兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社收 邮编 730000

## 游戏 GAME 薄樱鬼 黎明录 携带版

### 新选组成立前那不为人知的过往！

| | |
|---|---|
| 原名 | 薄桜鬼 黎明録 ポータブル |
| 机种 | PSP |
| 类型 | 文字冒险 |

游戏适应人群：●《薄樱鬼》系列”粉丝。●喜欢第一人称主角有配音的玩家。●声优控玩家。

阳光学员 莱雅

由Otome社发行，移植自PS2同名作品的女性向文字冒险游戏《薄樱鬼 黎明录 携带版》相当于系列故事的前传，讲述了新选组诞生之前的故事。本作的主角井吹龙之介拥有在同类型作品中少见的主角专属声优，而且是女性向作品中罕见的男性主角，感兴趣的玩家不要错过。

### 游戏操作

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| △键 | 呼出菜单 |
| L键 | 即时存档 |
| R键 | 读取即时存档。 |

### 游戏进行方式

本作进行方式与传统文字冒险游戏一致，玩家需要不断地选择不同的选项来发展剧情。在每个章节除了主线剧情之外，还有根据玩家选择的不同而出现的与想要攻略的角色相关的“插话”，即一段与该角色相关的小事件。插话中主角是以第三人称身份出现的。

### 菜单功能

- ●储存游戏
- ●读取存档
- ●选择章节
- ●查看对话记录
- ●查看关键词与角色好感度
- ●退回游戏主菜单

### 流程攻略

由于篇幅限制，攻略指引只会写到刚进入所选攻略角色的路线为止。进入角色路线后如果选择了错误的选项，在第七章将进入BADEND。括号中的是在二周目后出现的新选项。

土方岁三（CV：三木真一郎）——

人（握り饭～）→どこでも～→名乗らない→あんたには～→他にどう～→芹泽さん～→默って～→连中～→稽古～→受けて立つ→よくわからない→任选一个→（この场に～）→诱いを断る→夕饭ができる～→（いつまで～？）→远虑～→受け流す→断る→もし见つけ～→大坂行きに～→（…默っていよう）→土方さん～→土方对藤堂→土方さん～→（朝まで～）→（触らぬ神～）→どうでも～→後を追う→刀を～→（あんた～）→资金のこと→弱い犬～→（平间さん～）→今回は～

冲田总司（CV：森久保祥太郎）——

（握り饭に～）→どこでも～→名乗らない→目的を明かす→恩には～→八木邸～→井上さん～→默って～→このまま～→稽古～→受けて立つ→よくわか～→任选一个→（この场に～）→同行する→芹泽さん～→（いつまで～）→远虑～→受けて～→冲田～→一人～→大坂～→（…默って～）→冲田～→冲田对山南→冲田に～→（朝まで～）→（触らぬ神～）【BE分歧点】→目立ち～？→後を～→左～→（あんた～）→人手～→冲田～→（平间さん～）→わかった→付き添わない

斋藤一（CV：鸟海浩辅）——

（握り饭～）→どこでも～→名乗らない→あんたに～→恩には变～→八木邸～→井上さん～→用件を闻く→このまま～→稽古～→绝对に嫌だ！→よくわか～→任选一个→（この场に～）→同行する→离れて～→放って～→（いつまで～）→气にせず～→气を～→断る→あんたは～→断る→…间が恶～→稽古～→斋藤对永仓→斋藤～→（朝まで～）→（触らぬ神～）→目立ち～？→この场～→なぎ拂う→（あんた～）→资金～→何しに～？→（平间さん～）→わかった

藤堂平助（CV：吉野裕行）——

（握り饭～）→ここを出て行くんだよ→名乗らない→あんたに～→恩には～→八木邸～→广间～→默って～→このまま～→酒～→…まあ、～→よくわか～→任选一个→（この场に～）→同行～→离れて～→助け～→（いつまで～？）→气にせず～→守る→冲田～→藤堂～→断る→…间が～→ここ～→土方对藤堂→平助に～→（朝まで～）→（触らぬ神～）【BE的分歧点】→まあ、いい～→この场～→受け止～→（あんた～）→药～→あんた个人～？→（平间さん～）→今回～

原田左之助（CV：游佐浩二）——

（握り饭～）→どこでも～→名を名乗る→あんたに～→恩には～→八木邸～→广间～→默って～→このまま～→酒～→焦った～→よくわか～→任选一个→（この场～）→诱い～【结局分歧点】→稽古～→（いつまで～？）→气にせず～→攻める→冲田～→原田～→断る→本当の～→恶かった→兴味ない→远虑～→（朝まで～）→（触らぬ神～）→まあ、いい～→後を～→右～→（あんた～）→人手～→原田～→（平间さん～）→今回～

芹泽鸭（CV：中田让治）——

在通关土方线之后，在序章选【男に斩りかかる】，之后在一至三章不要选择增加上面五人好感度的选项，多运用SL大法即可。

**普通结局** 在第三章结束前和所有攻略对象的好感度低就可以进入。

### 玩后感

用男性主角进行女性向游戏的设定一开始还真是吓了笔者一跳，还以为自己理解错了游戏的题材，幸好玩下去后剧情的走向打消了笔者心中的疑惑。作为第一人称视角的主角有配音这一点的确让人感觉很不错，实际上玩起来的投入感也很高。而且游戏虽然是前传性质，但还为每一个角色加入了正传后发生的故事，非常厚道。

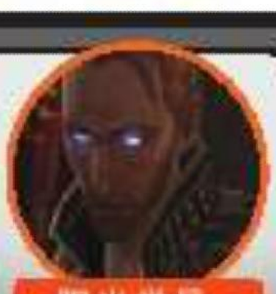
游戏 GAME

# 实况力量职业棒球2011

## 经典系列的年度新作

| | | | |
|---|---|---|---|
| 原名 | 实况パワフルプロ野球 2011 | | |
| 机种 | 多机种 | 类型 | 体育 |

游戏受众人群：●"《实况力量职业棒球》系列"爱好者。●棒球运动爱好者。



阳光学员 FAN

作为一个长青的品牌，"《实况力量职业棒球》系列"惯例的每年一作终于在7月发售，同时登陆PSP和PS3。比起前作，在维持着简单又不失深度的系统的同时，本作新加入了一些如S级能力，Close Up系统等新要素，可玩性更高。让我们一起来领略一下这款新作的魅力吧。

## 参数变化

本作比起前作在球员的数据上有一些变化，最大的一项改变就是球员的数据评级除了以往的G–A级，还加入了更高的S级。但是一位球员最多只能有一项能力到达S级，于是不同球员之间的能力特色也就更为明显。球员能力面板数据包括：

### 基础数据

#### 投手数据

**球速** 投球时棒球的飞行速度。

**コントロール** 控球力。

**スタミナ** 体力。

然后是变化球的方向，共有五个方向，每个方向都有能力等级，最小为0，即完全不懂得该种方向的变化球，最大为7，变化球的幅度随着等级提高而增加。

#### 野手数据

**ミート** 打击范围，越大越容易击中对方的投球。

**パワー** 力量，等级越高击球力道越强，更容易打出本垒打。

**走力** 等级越高跑得越快，也会影响守备的移动速度。

**肩力** 等级越高肩力越强，传球的速度越快。

**守备力** 等级越高守备范围越大，还会增加传球时的灵敏度与准确性。

**エラー回避** 失误回避。等级越高，当对方攻占得点圈时，我方守备发生失误的机会越低。

**守备位置** 球员在守备时负责的位置。

### 球员能力

#### 投手能力

能力的等级用数字来表示，1–2为在该方面能力较差，3为表现正常，4–5为能力突出。

**対ピンチ** 危机处理能力。得点圈（二三垒）有跑者时，视等级高低投手能力会上升或下降。

**対左打者** 对左打者压制能力。与左打者对战时，视等级高低投手能力会上升或下降。

**対ランナー** 面对垒上有跑者时的投手心理压力。当垒上有跑者时，视等级高低投手的能力会上升或下降。

**打たれ強さ** 被连续安打时，投手的心理压力。视等级高低决定投手是否会被轻易打倒。

**ノビ** 直球的延伸性、威力。高等级使人感觉直球球速比实际球速还快；低等级则会令人感觉比较慢。

**キレ** 变化球犀利度。高等级会延迟变化球在进垒前变化的时间，以造成打者判断上的困扰；低等级会加快进垒前变化的时间。

**クイック** 垒上有跑者时，投手投球动作大小。高等级会让投球动作小，使盗垒3的跑者变为"盗垒2"；低等级则会变为"盗垒4"。

**回复** 体力回复速度快慢。如果原先中五日登板的投手，能力等级高，可以提早一天登板；能力等级低则是慢一天。

**投手安定度** 投手的稳定性。当球员状态好时，低安定会让能力大幅提升，但状态差时则会让能力大幅下降。高安定时状态对能力影响轻微。

#### 野手能力

**チャンス** 胜负能力。得点圈有人时会让打者打击能力上升或下降。

**対左投手** 对左投手的打击能力。与左投对战时，会让打者打击能力上升或下降。

**ケガしにくさ** 容易受伤与否。

**サブポジ** 副守备位置能力。当守备副守备位置时，会减少或增加守备力下降的幅度。

**盗垒** 视能力等级会让盗垒者起跑变快或变慢。

**走垒** 视能力等级会让跑者的跑垒速度变快或变慢。

**送球** 视能力等级，决定传球时是否容易传偏。

**打者安定度** 打者的稳定性。当球员状态好时，低安定会让能力大幅提升，但状态差时则会让能力大幅下降。高安定时状态对能力影响轻微。

## 人物培养

本作的人物培养模式有两个，一个是人生模式（MY LIFE），玩家可以用自己培养出的球员或者原创的人物来体验作为一个棒球运动员的完整生涯。另一个则是成功模式（SUCCESS），这一模式里头又分成了高校模式和快速培养模式，两者皆为最基本的人物培养模式。鉴于人生模式和高校模式与前作相比系统变化不大，这次重点说一下非常特别的快速培养模式。

### 快速培养模式操作指南

| 操作说明 | |
|---|---|
| 十字键 | 移动 |
| 三角键 | 查看球员数据面板 |
| 方块键 | 查看培养地图全景 |
| L键 | 打开道具界面 |

#### 规则

游戏基本形式为控制球员走格子，走到有相应能力图片的格子上就会获得相应的效果。在该模式中，球员一开始会有四十点体力，每在地图上走一格便消耗一点体力，最终目的是取得地图上所有提升能力格，并到达终点格进入下一关。这一模式的终极目标是在体力无以为继之前通过尽量多的关卡，将人物的能力提高到令玩家满意的地步。如果体力耗尽时仍然无法达到终点格子处，那游戏便会失败。游戏共有五关，当然也可以在到达每关的终点时直接选择登陆球员。

该模式中可以迅速地培养出一个球员，而不需要像高校模式般地耗费大量时间。但是，这一模式也有相应的缺点，除了有的格子会降低球员的能力外，玩家的体力在通过关卡时只会回复10点，如果在某一关消耗了过多的体力，就有可能陷入失败的危机。而在该模式中，失败的惩罚就是该角色培养失败，需要重新创造一个角色重头来过，可谓一场豪赌。

**玩后感** 作为系列年度作品，《实况力量职业棒球2011》用不俗的素质和令人信服的改进证明了系列本身的旺盛生命力，各位期待已久的FANS们请不必犹豫，尽情地去享受本作给你带来的乐趣吧！

# 3DS应援团

## 网罗3DS实用资讯，尽享3D游戏别样精彩

本期3DS应援团栏目正好碰上了特大新闻，任天堂社长岩田聪突然在7月28宣布:3DS价格将在8月11日剧降40%，从2万5千日元一下子降到1万5千日元，之后在8月12日欧版的3DS也会降价。鉴于主机才开卖半年左右，对于那些早已入手的3DS的玩家们，任天堂也制定了相应的补偿方案，名为“特使企划”，该活动可以让在降价前购买过3DS的玩家们于3DS的网络商店ESHOP上免费下载10款经典FC游戏和十款经典GBA游戏，其先决条件是玩家必须在8月10日之前登陆过ESHOP才行。各位已经买了3DS的玩家们就请尽快将固件升级，到ESHOP去逛一圈，顺便下载几个限时免费的小游戏吧。而对于因为各种原因而还没有入手的玩家们来说，这可是天大的利好消息，没钱的都赶紧去蓄钱，以前因为价格而保持观望态度的就请别再犹豫了，立刻准备买下来吧!

实用技术

3DS应援团

# 系统更新

## 3DS固件升级至Ver 2.1.0-4

继今年6月7日任天堂把3DS的固件版本升级到2.0后，又在6月15日发布了后续升级2.1.0-3，此后在整整一个月内固件版本都没有发生变化，但在7月25日，任天堂发布了最新的固件升级版本：2.1.0-4。从其编号便可得知，这一次升级并没有对系统进行任何大幅度的修改或添加新功能，只是在原有基础上改进了一些系统的细节，从整体上提高了运行时的稳定性。各位正在使用烧录卡的玩家们也可以放下一颗悬着的心，本次更新并不影响烧录卡的使用，各位大可放心地升级系统。

在这里再提醒各位玩家一次，3DS必须将固件系统升级到最高版本才能登陆ESHOP，而任天堂的“特使企划”将会在8月10日的晚上11点59分时结束，之前没有升级过固件的玩家请千万不要卡着时间登陆ESHOP，以免因为耗费时间更新固件而错过了这次大好机会。

# 周边介绍

## CYBER GADGET三款最新摇杆帽

著名的日本游戏周边产品品牌CYBER GADGET最近宣布会推出三款NDS摇杆帽套装，该款产品一改过往摇杆帽给玩家的呆板形象，三种颜色的摇杆帽套装里头分别都包含了足足六个造型各异的摇杆帽，可以分别对应玩家不同的需要而进行更换。除此之外，产品本身还配有一个可以装嵌摇杆帽的手机绳挂饰，玩家除了安装在3DS上的摇杆帽外还可以额外多带一个摇杆帽随时进行更换，非常地方便。摇杆帽都是采用硬度与弹性都适中的材料制作，耐用度高，不易变形，就算是长时间使用也不会有带来任何不适感。这三款摇杆帽会在7月30日推出，在玩家们读到这篇报道时，摇杆帽已经上市了，感兴趣的玩家们不妨考虑一下是否要入手。

# 游戏特典

## 《闪乱神乐 少女们的真影》预售特典

3DS近期大作欠奉，原本预定在七月底发售的《超级口袋妖怪：乱战》也延期至8月11日，倒是紧接着会在9月发售的新作《闪乱神乐 少女们的真影》最近又发布了游戏先行预订特典的内容介绍。其总称为“少女们的秘密资料 惊爆BOOK&音响广播剧CD”，里头包含了一本游戏资料集，内有游戏背景设定资料和人设画师八重樫南为各个女角色们制作的，充满了少女们秘密的原画。另外还有游戏的原声音乐，和各位玩家们最为期待的特典广播剧CD《我和爷爷的寿司卷和大澡堂》。该广播剧沿用了游戏的豪华声优阵容，分为——1、夏祭的回忆，2、洗澡的回忆，3、飞鸟的疯狂特训，4、在温泉中放松？，5、春花小姐的小・小・惩・罚——五个章节，光看标题就已经知道内容对关注该作的玩家们来说充满了吸引力。已经感到迫不及待的玩家们也可以登上游戏的官网来试听这部广播剧中的片段，绝对会令人大饱耳福。

与此同时，游戏为了宣传而找来了两位女主角‘飞鸟’和‘焰’的声优原田瞳与喜多村英梨，特地制作了广播节目“原田瞳与喜多村英梨的NIUNIU广播”也已经顺利开播，里头

会提及不少关于游戏本身的最新情报，有关注本作又拥有日语基础的玩家绝对不可错过哦！

顺便一提，在接下来的8月27日，这款作品的同名漫画也将在《月刊アライブ》上开始连载，漫画作者将会是鹰爪あまみ，其画风虽然和游戏人设有点儿分别，但人物的外貌还是还原得不错，对故事本身有兴趣的玩家们也可以关注一下。



# eShop7月27日更新内容推荐

自从固件升级到V2.0后，3DS专属的网络商店eShop终于和各位玩家见面了，在上一次的3DS应援团中八重樱老师已经向大家介绍过了ESHOP更新时放出的新游戏，而在7月27号ESHOP又经历了一次更新，让我们来看看这次更新后里头又多了哪些好东西。

## 3DS游戏介绍

### 《跃然而出！魔法笔》

本作即将在8月11日发售，作为宣传的一部分，当然也在ESHOP上放出了游戏介绍。游戏本身故事有点儿神笔马良的感觉，女主角会凭着一支魔法画笔

按照所住小镇镇民们的要求绘画出各种建筑物来发展城镇，期间也会碰到新的镇民，还可以跟他们成为朋友，发展恋爱关系。游戏里的人物都是二头身的，看起来非常可爱，虽然不是大作，但肯定会深得女性玩家欢心。

## 3DSware

| | |
|---|---|
| 游戏 | 《银星将棋3D》 |
| 售价 | 800日元 |
| 推荐度 | ★★★★ |

由棋牌类游戏专业户silver star开发的本作算是“《银星将棋》”系列头一次登陆3DS，游戏的最大卖点自然是放在了上屏幕的3D棋盘上，只要在下屏用触摸笔移动棋子，上屏也会同步地移动，然后有着可爱造型的对手会略为思考，接着便会推动棋盘上的棋子，样子非常生动。

游戏本身作为将棋游戏的各种要素都非常充足，难度有足足十五段设定，无论是入门新手还是职业水平的玩家都能够找到属于自己的挑战性，菜鸟还能够循序渐进地一路提升自己的棋艺。当然游戏本身还内置了棋谱保存，棋谱重现和棋谱研究分析的功能。玩家最多可以保存40张棋谱，而且随时能够调出并重现棋局，甚至还能够标记出每一步的走法。更为体贴的是游戏本身还有辅助系统，可以在轮到玩家下子时提示出不同走法的方案，来指导新手玩家战胜对手。对将棋游戏感兴趣的玩家们不妨尝试下这款新作吧。

## 下载游戏

| | |
|---|---|
| 游戏 | 《立体方块e》 |
| 售价 | 500日元 |
| 推荐度 | ★★★☆ |

本作是一款立体绘画解谜游戏，通过消除画面中方块组合里多余的部分，玩家可以逐渐推理出图案的原本模样，只要将所有多余的方块消除便可以过关。游戏本身颇有难度，因为在平面绘图解谜游戏的长与宽两个要素基础上增加了高度这一数据，既要考验玩家的立体空间想象能力，又要考验玩家有没有足够的耐心。当然，为了扩展游戏的玩家群体，本作还加入了对新手玩家非常有帮助的导航功能，该功能会用蓝色数字将玩家接下来需要上色的方块所在的列数标出来，无形中降低了游戏的难度,又不会剥夺了推理的乐趣。当然，那些对自己能力有信心老手玩家可以选择关闭这一功能。

游戏为玩家们准备了足足150道绘图谜题，图像的规模也按数量分为三种，最小的是5X5，还有中等的10X10和非常庞大的15X15。虽然谜题很难，但是图案却很可爱，看着一个个点阵造型的蛋糕、苹果和热狗慢慢地在自己笔下成型也是一种独特的乐趣。

## 模拟器游戏

| | |
|---|---|
| 游戏 | 《马里奥医生》 |
| 售价 | 400日元 |
| 推荐度 | ★★★☆ |

继上次的塞尔达传说之后，这次模拟器游戏里头和大家见面的是另一位老朋友：马里奥医生。这款1990年在我们熟悉的GAMEBOY上发售的游戏是非常元祖的落下游戏之一，内容也像是那个年代的游戏般地直观而简单：换工作就像换衣服那么轻松的马里奥大叔白大褂一披聚光镜一戴就当起了医生，奇怪的是他这位医生不和病人打交道，却要拿着不同颜色的胶囊和各种颜色的病菌们死掐。

当年这简单的游戏应该谋杀了不少大龄玩家们的休息时间，而就算是今天重温起来，也仍然能让人觉得妙趣横生，欲罢不能。游戏售价并不高，有条件的玩家就来重温下往日的经典吧。

如果大家把这款游戏看做一款纯卖肉或者专门勾引男性玩家的游戏，那么其实你就错了。除开各种服务性元素之外，本作作为一款策略角色扮演游戏来讲也是很优秀的，出色的战略性、适中的难度、值得深究的系统，都能让偏好不同的玩家乐在其中。当然，最大的乐趣还是看人气角色之间互相吐槽的剧情以及自己喜欢的角色们的爆衣……啊（被某人大扇子抽飞）！

如果说本作还有什么令我不满的地方，那就是……为什么我只能上那么少的角色啊……强烈要求下一作加入小队系统！

文 金馆长＆孤狼saya　协力 fan　美编 NINA

| 女皇之门　螺旋混沌 | NBGI | | 策略角色扮演 |
|---|---|---|---|
| PSP | クイ–ンズゲイト スパイラルカオス | | 日版 |
| | 2011年7月28日 | 1人 | 5980日元 |
| | 无对应周边 | | 对应玩家年龄：17岁以上 |

# 系统解析

## 操作说明

本作按键基本和“《超级机器人大战》系列”如出一辙，基本上就是策略游戏的标准按键，惟一考验玩家反应的是破衣系统发动时需要按十字键来进行追加攻击。

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 十字键 | （地图中）移动光标/（战斗中）选择并发动追加攻击 |
| 摇杆 | 移动光标 |
| ○键 | （地图中）确定键/（战斗中）战斗动画快进 |
| 键 | （地图中）取消键，对我方角色按下为查看状态/（战斗中）取消战斗动画 |
| △键 | 切换敌我标识和属性标识 |
| □键 | 按住提高光标移动速度 |
| L键 | （地图中）光标移动到下一个角色/（战斗中）选择并发动追加攻击 |
| R键 | （地图中）光标移动到上一个角色/（战斗中）选择并发动追加攻击 |
| SELECT键 | 缩放战场地图 |
| START键 | （对话中）中断存档/（地图中）我方回合结束 |
| R键+○键 | 对话快进 |
| R键+START键 | 略过剧情对话 |
| L键+R键+START键 | 立刻返回主菜单 |
| START键+SELECT键 | 开启“紧急回避”模式 |

## 战斗系统

游戏的战斗系统和著名的“《超级机器人大战》系列”非常相似，同样是先移动角色，然后下达攻击指令，选择好角色的招式后便可以欣赏到华丽战斗演出画面。但既然游戏没有直接打着《机战》的名号，在系统上也有着自己的特色，那便是该作品根据自身的卖点创造出的破衣系统。

### 破衣系统

在本作当中，女性角色除了本身的人物HP外，身上的服装还被分为：头、胸、腕、腰、脚五个部位，每个部位都有相应的HP，在角色遭受到攻击时，除了人物HP，敌人招式击中的部位HP也会降低，当某个部位的HP降到0时，便会发生破衣的情况。单一服装部位的HP会比人物HP低很多，玩家不需要担心在击破某一个部位的同时就会打倒敌方角色，但如果要达成全击破，那就需要相应的技巧了。男性（或者怪物和畜类……）角色只有人物HP，所以受到任何攻击都无法产生破衣效果，却可以对女性角色造成破衣效果。

### 破衣方法

我方角色的招式说明里头会列出招式本身能够伤害到敌人哪些的服装部位。例如来自于动画《百花缭乱》当中的柳生十兵卫，其招式“雪时雨”命中时会对敌人的头部、腰部或腕部服装造成伤害，只要她将敌人的某一个服装部位HP降至0，画面中将出现破衣提示“CRUSH!!”，此时玩家能够输入十字键方向或LR键指令来发动追加攻击。

追加攻击本身不会消耗任何AP，在命中敌人时并不会对其人物HP造成伤害，只会损伤命中衣服部位的HP，这样可以有效地避免因为对方人物HP先于所有服装部位HP降至0而出现无法继续破衣的情况。除此之外追加攻击本身性能与普通攻击并无二致，击破部位后也可以触发另一次追加攻击。



©NBGI

## 破衣收益

作为游戏的核心系统，《女皇之门》的系统本身鼓励玩家更多地击破敌人的服装。被击破的部位防御力会下降，对方攻击这一部位时伤害更大，也更容易产生会心攻击。在击破敌人服装部位后，每一个部位可以让我方角色在本次攻击行动中所得的经验值提高 10%，同时还有机会得到隐藏在敌人服装部位中的道具。最重要的是，如果一个角色的五个服装部位均被击破，那无论她本身剩余的人物 HP 还有多少都会立刻被打倒。在与一些 HP 非常高的 BOSS 角色作战时，活用这一规则能让玩家更为轻松地取得胜利。

## 招式击打部位

在角色的招式说明中除了用汉字标识的击打服装部位，还会有一个女性人物的身体构造图，图上标有红色的部位即为招式的击打位置，白色的部位则为无法击打到的位置。玩家们可以注意到红色部位当中会有某个部位颜色特别深，而其他的则较浅，该部位便是本招式的主要击打部位，如果招式有复数的攻击次数，每一击命中主要部位的几率会比其他部位更高。这一设定让玩家在应用破衣系统时会遭遇到变数，有时候会因为某一招式命中需要破坏的部位次数不够而导致发动破衣失败。攻击覆盖部位多的招式虽然击打面更广，但因为目标分散，对单一部位造成的伤害会相对较低，而与之相反，击打部位少的招式，因为目标集中，对单一部位造成的伤害会较高。玩家需要在不同的情况下使用不同类型的招式以达成连续的破衣，所以招式之间并不存在绝对的性能高低分别。

## 部位全击破心得

在游戏初期，我方角色的攻击力并不高，招式数量与连段次数也较少，想要在第一次攻击敌人时便将其全击破是不现实的。因为敌人的人物 HP 足以承受我方两到三次攻击，玩家可以尝试着在首次攻击时均匀地削弱敌人五个部位的 HP，然后等轮到敌方回合，对方发动攻击时，我方用反击加上追击攻击一口气将敌人击破；又或者留待我方下一回合，等 AP 恢复后再去击破。实际游戏过程中玩家可以注意到，某些我方角色在初登场时会有攻击部位的空白，即其所有招式都无法击中某一服装部位，这些角色似乎难以独力将敌人全击破，但比起那些能够攻击到所有服装部位的角色，她们的招式对单一部位的伤害更高，所以玩家可以考虑让两个各自都有攻击部位空白的角色互补着将敌人全击破；又或者用招式攻击面更广的角色全力击破其中一个部位，然后再让有部位空白的角色来接手。

到游戏中后期，敌人的人物 HP 已经比部位 HP 高出颇多，我方角色的招式数量和连段次数也开始上升，在保持初期思路的情况下，一个角色配合着技能效果还有属性相克带来的加成，用一个回合便将敌人全击破会变得轻而易举，除此之外还有如道具和支援攻击等方式来作为补充。惟一需要小心的是，后期敌人击破我方服装也变得更为容易，所以请在商店多花钱来提升主力角色的服装部位等级。

## 部位击破与捕获

在游戏中，我们可以捕获特定的怪物角色作为同伴出击，捕获的方法和前作一致，都需要让男主角击破怪物的全部部位（打破最后一个部位的时候需要男主角做出最后一击）。战斗后就会发生剧情收服这个怪物作为同伴。可收服的怪物在游戏中有提示，首先她们必须都是女孩子外表的怪物，其次是，可以收服的怪物才会有部位 HP 这一设定。

说起来容易做起来难，收服怪物最难解决的问题就是男主角本身能力太弱，很难以一己之力打破怪物的全部部位。这需要我们使用其他的主力作战角色先进行磨血的工作。把部位打得差不多之后再让男主角去做最后一击，另外记得，请在男主角身上随时携带提高命中率的药品。

注意，训练关（FREE STAGE）中不能捕获。另外捕获的怪物能力很强，尤其是双角鬼这种有“逆鳞”技能的……

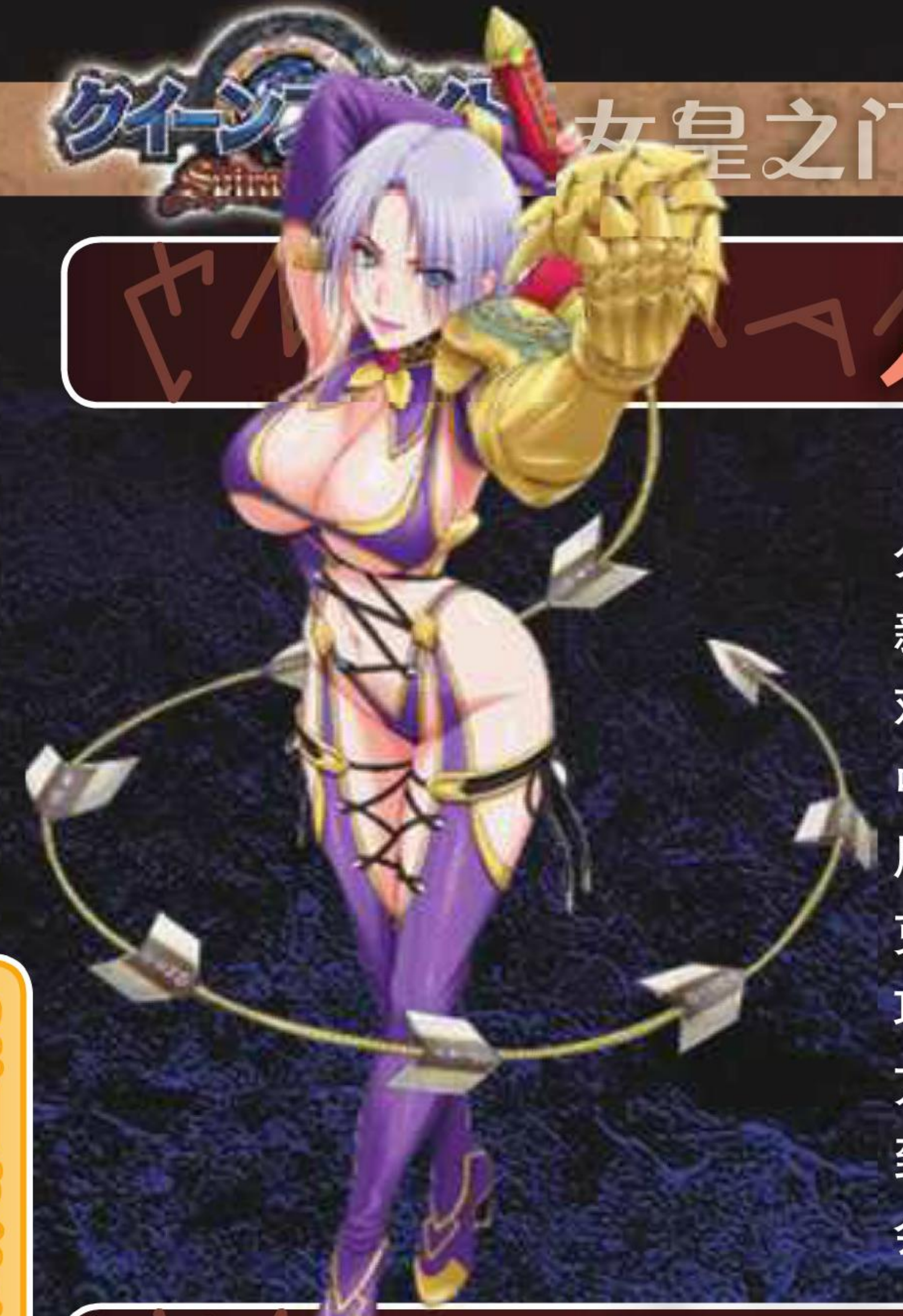
## 友好度与援护系统

在游戏中，每个角色之间都有友好度，友好度主要通过在每话的整备画面中通过训练来提升。友好度到达一定程度以后这两名角色就可以进行援护攻击和援护防御。当一名角色攻击的时候，可以对她进行援护攻击的角色如果和这名角色相连（八方向邻接，不必非要站在身边，对角也可以）且攻击目标也在发动援护攻击的角色攻击范围内的时候就能发动援护攻击，援护防御也是如此，需要两名角色邻接。敌人也会使用援护攻击和援护防御。

## 女皇决斗（单挑）系统

其实熟悉原作的朋友都知道，所谓女皇决斗是敌人眼看群殴打不过我们就要求单挑的耍赖战术，而且我们不能拒绝（攻略中简写做单挑）。女皇决斗开始前我们需要选择一名角色，这名角色在进入决斗场之后在常规战斗中消耗的 HP、部位 HP、AP 和 SP 都会回满。战斗本身与通常战斗没有区别。

在后期，女皇决斗其实就是一个秒杀游戏，双方给对方造成的伤害都很大，一不留神就可能败下阵来导致 GAME OVER，后期决斗如果玩家不能确定能否一回合秒杀敌人的话，建议先让敌人攻击你（她们一般很难一回合秒杀），然后反击磨血，第二回合全力击杀对手，而一些有一回合完全回避技能的角色如不知火舞和服部绚子等非常适合进行单挑战。

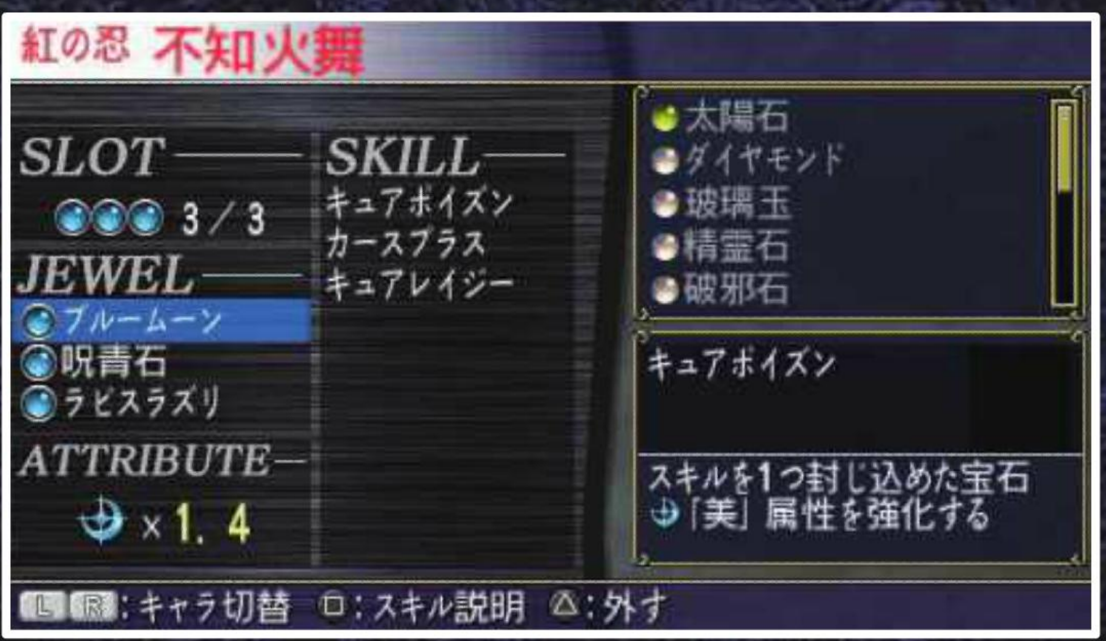


# 人物属性

在本作当中，人物属性有三种，分别为：强（红色短剑）、美（蓝色新月）、优（黄色花朵）。每个在游戏中登场的角色都会拥有三种属性中的一种。属性本身存在互相克制，属性间的相克关系是：强克美，美克优，优克强，同属性的角色之间，攻击倍率为正常的1.0，而如果有一方属性克制对手，则攻击倍率上升到1.1，被克制一方的招式攻击力则会降低。对命中率也有一定影响。

# 宝石系统

在游戏当中存在着名为宝石的道具，玩家可以在商店购买，或者在开宝箱和击破敌人服装部位时获得。宝石里封存着各种技能，我方角色只要装备了宝石，就可以使用宝石里头的技能。但宝石本身也有属性之分，除了和人物属性相同的力、美、优三属性，还会有无属性的特殊系宝石。因为宝石本身的颜色和其属性的颜色相同，所以只凭外观就可以分辨，例如强属性的宝石就是红色的。无属性的宝石外观是白色的。装备了宝石的角色除了会获得宝石内的技能外，如果装备的宝石属性与角色属性相同，还可以提升该角色的属性相克攻击倍率，最高可以达到1.4，这意味着在与属性相克的敌人战斗时，我方攻击威力提高到了正常情况下的1.4倍。每个角色最多只能装备三个宝石。




# 技能系统

本作中的技能系统非常类似于“《机战》系列”当中的精神系统，不过本作中又主动技能和被动技能之分。先说说主动技能，在我方行动回合，拥有主动技能的角色可以消耗SP来发动其本身附带又或者在装备宝石后获得的技能。技能效果多种多样，回复、提升己方能力、降低对手能力……应有尽有，消费的SP也各不相同。只要有足够的SP，任何角色都可以在其行动结束之前随意地使用技能，当然一些有回合内持续效果的技能在首次释放后，只有在其效果消失后才能再次释放。主动技能依靠升级和装备宝石习得。

除了这些主动技能，每名人物还有两个被动技能，这两个被动技能是人物自带的，其中一个起到正面作用，一个起到负面作用，发动随机。虽然起正面作用的技能比较强力，由于技能发动的不可控性，被动技能不能作为主要战术来使用。

# 人物数据详解

## 等级

人物强度的具体标志，升级时角色的HP、AP、SP、攻击力、防御力、命中和回避都会上升。同时该角色还会获得三点可以自由分配的成长点数，玩家可以按照自己喜好随意分配。

## 属性

人物天生所拥有的属性。旁边的宝石槽会显示人物的宝石镶嵌数量和种类。

## HP

人物总生命值，如果降至0，该角色便会被击败。补充HP的途径很多，除了男主角的恢复能力，还有各种技能和道具。

## AP

发动攻击所需要消耗的能量，其上限可以随着等级提升而增加。不同招式耗费的AP并不相同，但AP只会在我方回合开始时固定恢复60点。

## SP

发动技能所需要消耗的能量，上限同样可以随着等级提升而增加。

## 斗气

类似格斗游戏中的必杀槽，战斗刚开始时是0%，随着人物攻击敌人或受到攻击而上升，到达100%后便可以发动威力强大的必杀技。发动必杀技之后斗气会清零，需要重新累积。

## 武器等级

代表着武器的强度，需要花费金钱在商店中提升，武器等级越高，人物的攻击力也就越高。

## 服装等级

共有五个部位等级，和武器一样需要在商店中提升，等级越高部位HP越高，也就越不容易被击破部位。五个部位是相互独立的，需要分别提升等级。

## 服装部位HP

服装部位的生命值，共有五个，降至0则该部位被击破。除了HP数值，玩家还可以通过观察人物状态里头的身体构造图来确认服装部位的情况，白色为完好无损，浅红为轻微损伤，深红为重度损伤，如果还在闪动，那就意味着该部位HP过低，即将被击破。

注：在游戏中，命中回避和攻击力比较重要，防御力基本上是浮云，建议大家全力培养这三项能力。

# 新要素汇总

本作系统基本沿袭自前作《女皇之刃》，并没有什么革新的改进，但仍然加入了一些新要素。

## 关卡评奖

在玩家打通剧情关卡后，游戏将会根据我方角色的表现对其中表现优异者进行评奖。奖项共有四个，分别为：最多部位破坏、最多援护攻击、最多援护防御和最多回收。前三个奖项需要夺冠的条件一目了然，而最后一个奖项中的回收指的是打开宝箱的数量，一般来说只要在关卡中有人打开过宝箱就可以得奖。每个项目的奖品都是2点可以随意分配的成长点数。除了这四个奖项，游戏还会综合所有角色在本关中的表现评选出一个MVP，额外再奖励4点成长点数。需要注意的是只有剧情关卡能够获得评奖，在训练和自由关卡当中是无法得到评奖的。

## 命运之罚

男主角会在剧情中得到一个混沌腕轮，装备上这个腕轮将有部位 HP 的角色完美爆衣后就会出现一个小游戏，小游戏结束后可以获得一种颜色的碎片，每集齐十个碎片可以获得新的腕轮。收集腕轮也是本作的收集要素之一。

至于这种腕轮到底干什么用的……貌似除了增加邪恶度之外就没有作用了……

## 交流系统

与前作一样，在经历过一个剧情关卡后，玩家会分别获得一次训练和一次夜会话的机会，这两者都可以大量提高角色之间的好感度，千万不要错过。

### 训练

进入该模式后，玩家首先需要在目前的我方成员当中选择出自己控制的角色，然后再选择一个对手，这两者将会在特殊的对战场景中展开训练对决。训练时玩家控制的角色首先行动，一旦选择待机或者攻击行动完结，则会立刻进入到敌方回合，轮到玩家选择的对手角色发动攻击，如此反复。这一模式实际上与其他战斗模式规则上没有太大区别，甚至由 AI 控制的对手也会使用技能来加强自身的状态。但由于对手不会使用道具，加上固定为我方先行动，所以玩家操控的角色会更有优势。训练中无论玩家操纵的角色获得胜利还是失败都能够增加训练双方之间的好感度，但是如果获胜则能够得到额外的经验值，所以建议玩家在开始训练前一定要存档。选择对手时一定要选弱于自己操纵的角色而且属性上受其克制的对手。

考虑到有的玩家喜欢让自己的队伍平均发展，会导致训练双方在实力上过于均等，玩家可以使用在训练前解除对手宝石装备和增益道具，优先提升我方操纵角色武器等级这一类方法来达到弱化对手的目的。

### 夜会话

训练提升的主要是女性角色之间的好感度，而夜会话模式则是专门为男主角而设的，进入模式后选择一个我方队伍之中的角色，然后男主角就会与该角色开展一段夜会话剧情，剧情过后两者之间的好感度便会上升。第一次会话提升的好感度就足以开启男主角对该女性角色的援护攻击能力。而第八次对话之后会发生男主角妄想事件，如果在第八次对话前男主角和这名角色的好感度到达一定程度之后，就可以发生“那种”事件。

特别提示：想看“那种”事件的玩家可以在第八次对话前控制男主角和这名女性角色找一个训练关互相援护攻击援护防御，好感度高了之后在进行第八次对话，就可以看见真正的“那种”事件了。

只有在“那种”事件中，才能同时按下 START+SELECT 发动紧急回避系统。

# 流程攻略

## 第1章　不思议な国の异邦人

**胜利条件：敌全灭**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：无**

本章的战斗十分简单，如果没有接触过这类游戏的玩家可以选择接受女主角的教学。初期的敌兵是三个**ゴロツキ**，命中率和攻击力都比较低下，用女主角对付他们的话可谓毫无压力，干掉一个**ゴロツキ**之后アリス作为我方援军登场（不可控制），随着她出现的还有两条野狗，这两个家伙虽然牙尖齿利但是毕竟是畜类，面对我们这些高等动物么……还是造成不了什么威胁的，三下五除二干掉即可，当然不要忘记拿宝箱里的 100 块钱（这个世界很神奇啊，只要你双脚踩到宝箱上，那宝箱就自己弹开了……）。如果想练练废柴男主角的话可以留下一个杂兵让男主角修理其他队友赚取经验值（修理？你穿越了吧！那叫回复！）。

## 第2章　爱と正义の使者

**胜利条件：敌全灭/单挑中击倒リリ**

**失败条件：我方全灭/单挑中我方角色被击败**

**敌方可捕获角色：无**

位于敌军阵前的三个**ウサメカ**实力不俗，最好让女主角和**アリス**上前各顶住一个，并且尽量在第一回合内干掉一个**ウサメカ**，由于后面两个**ゴロツキ**不会主动进攻，很难在第一回合冲到可以攻击到我方角色的位置，因此我方第二回合的回复压力就不会太大。在敌方行动回合可以利用反击消耗对方体力，轮到我方行动的时候就可以一举歼灭剩下的**ウサメカ**。之后就可以全力围剿**ゴロツキ**了，不过这里最好先拿取敌人身后的宝箱，因为一旦将敌人打到只剩一个人的话，我们的格斗大小姐莉莉会登场使出天堂之踏（为什么叫天堂？好好欣赏她的挑空追加技……）将剩下的敌人干掉，而由于某种误会，这里我们要出一个人和莉莉单挑，最好选**アリス**，因为**アリス**的属性是克制莉莉的，战斗的时候比较有优势，在和莉莉的战斗中建议一直使用同一个攻击技集中攻击她的一个部位，这样比较容易把她某个部位打成破甲状态，把她打成破甲状态的话就可以获得绝技**の**灵香（我打破的是她的……脖子以下腹部以上的某个部位……）。单挑结束后本场战斗就结束了。

## 第3章　炎を缠いし忍び

**胜利条件：与トモエ相邻一回合/单挑中击倒不知火舞**

**失败条件：我方全灭/单挑中我方角色被击败**

**敌方可捕获角色：女郎蜘蛛**

本关开始后进行关于怪物捕获的教学。正式开战之后先观察一下战场，站在最前方的女郎蜘蛛的身前身后各有一个隐藏宝箱，里面都装有百元巨款，不可不拿。相对来讲本关要想收服怪物的话比较困难，因为左边有个不可控NPC援军服部绚子，人家发起飙来可是不管不顾见谁杀谁的，很有可能我们已经把一个女郎蜘蛛打到服装全爆的边缘结果让她一刀“咔嚓”了。所以本关收不到的话不强求，日后有的是机会。冲到**トモエ**旁边救下她之后就可以触发和不知火舞的单挑战，这里还是建议上属性上克制她的**アリス**，另外大家知道不知火舞使用的是什么招式吗？花蝶扇？龙炎舞？超必杀忍蜂？NONONO，都不对，舞姐用的两招是不知火流・高空飞落臀坐和不知火流・超级大扇子抡你脸！相信我，从KOF94到KOF13，你都是见不到这两招的……击败不知火舞之后战斗顺利结束，三位美女也顺利加入我军阵营。

## 第4章　数奇なる遭遇

**胜利条件：击倒ド－ラ或者ラミカ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：女郎蜘蛛、ハ－ピ－**

本关的地形比较复杂，看似很开阔但是能走的地方不多，宝箱虽然离我们很近，但是那里是一条死胡同，拿到宝箱之后还要退回一开始所在的地方，不能绕过去。敌人的整体实力不强，但是敌人中的**ロ－パ－**有能让我方队员中毒的能力，最好集中火力秒杀，不要给它们太多出手的机会。推进到地图中段的时候两个BOSS会冲过来，由于两个BOSS一般都会紧紧地贴在了一起（喂，这种奇怪的语法是怎么回事！），而**ラミカ**有援护防御的能力，也就是说如果你选择攻击**ド－ラ**，那么效果会极端低下，还有可能被攻击力出色的**ド－ラ**反击打成重伤，所以建议大家采用鱼饵战术：首先不知火舞或者服部绚子使用一回合内完全回避敌人攻击的默认精神（再穿越到机战就大扇子伺候！），好吧，技能，然后站到队伍最前端吸引BOSS的攻击，而其他人躲远一点（至少躲到敌人的攻击范围之外）。然后她们就会傻傻地攻击她们根本没有可能击中的目标，然后第二回合集体围攻**ラミカ**，搞定收工。

关卡结束后面临路线选择，追寻不知火舞是A路线，追寻服部绚子是B路线。剧情中男主角得到了混沌腕轮。

## 第5章A　邪龙咆哮

**胜利条件：敌全灭**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：女郎蜘蛛、双角鬼、オ－ドリィ**

这场战斗初期难度不高，敌人虽然对我们采取了包围的态势，但是由于实力不强，很难对我们构成威胁，不过本关的地形又有很多的无法进入的地形，地图的左上和右上各有一个宽仅为一格的通道连到后方的沼泽地，这里最好能先让两名我方角色从左上的通道杀出去来到后方，不要让NPC**ユ－ミル**和**ノワ**堵在我们的最前方。消灭初期敌人后三头龙作为敌人的强力增援出现，龙的攻击力高得离谱，而且属性上克制**ユ－ミル**，被打到不死也只剩下半口气，不过相对来说龙的命中率也低得离谱，这里建议让回避能力出色的不知火舞做为主攻，龙一共有三头，这三头龙很讲义气的，同伴不濒死的话绝不动，所以我们倒也没有被围攻的危险，不过龙会使用范围攻击，不要在它面前放太多人。由于**ユ－ミル**和**ノワ**本身不归我们控制，而且战斗欲望极其强烈，所以难免会被击坠，不过本作没有修理费这么一说，大家也不必过于担心（……）。

## 第5章B　夕暮れに舞う鶴

**胜利条件：いろは以外敌全灭/击倒ラミカ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：女郎蜘蛛、九尾の狐**

本话敌人能力都很突出，要善于利用属性克制的原理。地图右边有一个宝箱，记得回收。再放倒几个敌人后一位充满野性气息的妹子与敌方几个类似百变怪的杂兵在右下角出现，登场的女角色同之前的原作女主一样作为第三方来战斗，这两位能力都很突出可以多加利用。在剩下除了妹抖BOSS与2个杂兵时，上一关的BOSS之一戏剧性出现从背后偷袭了女仆，占据了BOSS的位置。与原先女仆BOSS不同是她会主动进攻，并且在血量下降到一定程度时会主动撤退，争取利用属性一口气灭掉她。KO掉BOSS后本关结束，两位中途登场的角色加入我方阵营。

## 第6章A　闭ざされた心

**胜利条件：邻接ケラット或者ティノ超过一回合/敌全灭**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：无**

本关地形基本上是一条“一本道”，而宝箱的位置比较分散，所以，负责拿右边宝箱的那位在战斗前期基本上就没什么可能追上队伍了，最好让脚程最快的不知火舞去拿。虽然在地图最上方的Dizzy和四个杂兵不可控制，但是一来他们不会主动进攻，二来敌人也不会主动攻击他们，安全得很。本关的主要敌人**マミ－**和**ロ－パ－**都会使用异常状态攻击，小心应付。达成初期胜利条件后四个跟Dizzy邻接的NPC会撤退，同时敌人出现了援军：三架巴库，不，三只野狗，干掉其中两只之后Dizzy的NewType能力彻底觉醒，用一招“零距离米加粒子炮”轰杀了某个不长眼的杂鱼。事件结束后干掉剩下的敌人就可以了。

## 第6章B 冥土よりの使い

**胜利条件：击倒アリュッタ/五回合内我方全体到达指定地点**

**失败条件：我方任意一人被击倒/我方任意一人被击倒或五回合内未到指定地点**

**敌方可捕获角色：ハーピー**

在攻略本关之前建议在整备界面的自由关卡练练级。敌人配置如图所示，HP不足时要记得尽快加血，本关只要任意一人倒下就会GAMEOVER。BOSS的HP比较高，配合属性克制一举歼灭吧。另外，本关队伍不要冲得太猛，尤其是移动力低下的队员。击倒BOSS后，在地图中部偏左的河口位置会出现一面铜镜，还有三个杂兵随着镰刀女仆艾莉登场。不过这次并不是前来支援我方的，艾莉出现后会与我方阵中的女仆强制单挑，一击便会击倒我方，不用担心这里是剧情强制。艾莉搞定女仆后，上一话最后登场的敌方BOSS也会出现，两人带着被击倒的女仆一同撤退。胜利条件变更为现在起5回合内全员到达铜镜前的位置撤退，移动力不足的队员建议在战斗中尽量往铜镜的方向靠拢以免来不及撤退导致任务失败，在这里要注意下把剩余的3个杂兵击倒也不会过关，还是以撤退为优先。全员撤退后本话结束。

## 第7章A 巡り合う追迹者

**胜利条件：击败ドーラ或者アリュッタ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：フェアリー、オードリィ、剑龙鬼**

初期我方被敌方从上下两边围了起来，建议第一回合不动等待那些离我们距离最近的石巨人自己送上门来。上一关刚刚加入的Dizzy有能秒杀它们的实力。消灭一个敌人之后，有着“统制机关第一搓衣板”、“攻击力最强平底锅”之称的诺爱儿加入战团，她会直接扑奔敌方的三个BOSS，而我们要做的，就是……拼老命抢时间，在她干掉一个BOSS之前全灭所有敌人！是的，她实在是强得有些过分了，BOSS连她的影子都摸不着。如果放开了让她打，那么我相信给她一个回复药，她就能打扫战场……注意，我们的目标是消灭所有的杂兵，但是在敌军中有复制体的**トモエ**和**ノワ**，她们的攻击力比较强劲，最好用女主角或者Dizzy的提升伤害的技能秒杀掉她们，消灭掉其他敌人之后进入与ドーラ的单挑战，仍然建议选择属性克制她而且回避高到离谱的不知火舞。

## 第7章B 汝の求めしものは???

**胜利条件：与いろは邻接一回合/敌全灭**

**失败条件：我方全灭/いろは被击倒**

**敌方可捕获角色：フェアリー、九尾の狐**

继续追击劫走我方女仆的无良女王队，胜利条件是与女仆邻接一回合，击倒任意一个BOSS后即可达成胜利条件。触发胜利条件后，女仆回归我方队伍，胜利条件变为清版，对BOSS造成一定程度伤害后会出现我方女仆与BOSS单挑的剧情，单挑胜利后直接过关。

## 第8章A ブ-ビ-トラップ

**胜利条件：敌全灭**

**失败条件：ノワ被击败**

**敌方可捕获角色：オードリィ、ラヴリラ、双角鬼、女郎蜘蛛**

本关继续被敌人包围，而且敌人中还有**トモエ**和**ノワ**以及**ユーミル**的量产型劣化复制品。但是由于本关我方出场地带附近都是陨石地带（……我知道错了，是草地……），移动力比较受影响，除了会飞的Dizzy和ノワ外移动力都会降低（当然，复制品ノワ的移动力也不受影响），因此我们还是可以采用守株待兔的策略，等敌人上门。数回合后正版的**トモエ**出场，我方更是如虎添翼。将敌人消灭得差不多之后，ノワ的师父**アレイン**带领数名援军出现，不过可惜的是他们是敌人的援军……**アレイン**本身的能力非常出色，最好不要让我方HP不高的队员站在她的攻击范围之内。不过在数个回合之后我方的援军**ナナエル**和**メルフア**也会到来，不过起不到什么作用就是了……消灭掉全部敌人之后会进行ノワ和**アレイン**的单挑战，有同学可能会问，**ノワ**被**アレイン**克制，而且**アレイン**能力这么强，怎么打？没关系！体贴的系统为我们解除了这个疑问：**アレイン**会用出“动画秒杀大法”直接干掉ノワ……战斗结束。

## 第8章B 赤铜の人形遣い

**胜利条件：カーチャ、リリ生存/击倒カーチャ**

**失败条件：カーチャ、リリ被击倒/リリ被击倒**

**敌方可捕获角色：九尾の狐、フェアリー**

初期四个杂兵很轻松，宝箱不要忘记。消灭掉初期的四个敌人后，来自圣痕炼金术师的**カーチャ**叛变，与此同时又有一波敌人登场。胜利条件变更为消灭**カーチャ**。把登场的杂兵消灭到一定程度后来自《苍翼默示录》的平底锅小姐作为第三方登场支援我方。将第二波登场的敌人消灭后，会要求选出一人与**カーチャ**单挑。**カーチャ**是美属性，使用强属性的角色可轻松获胜。单挑胜利后本话结束。

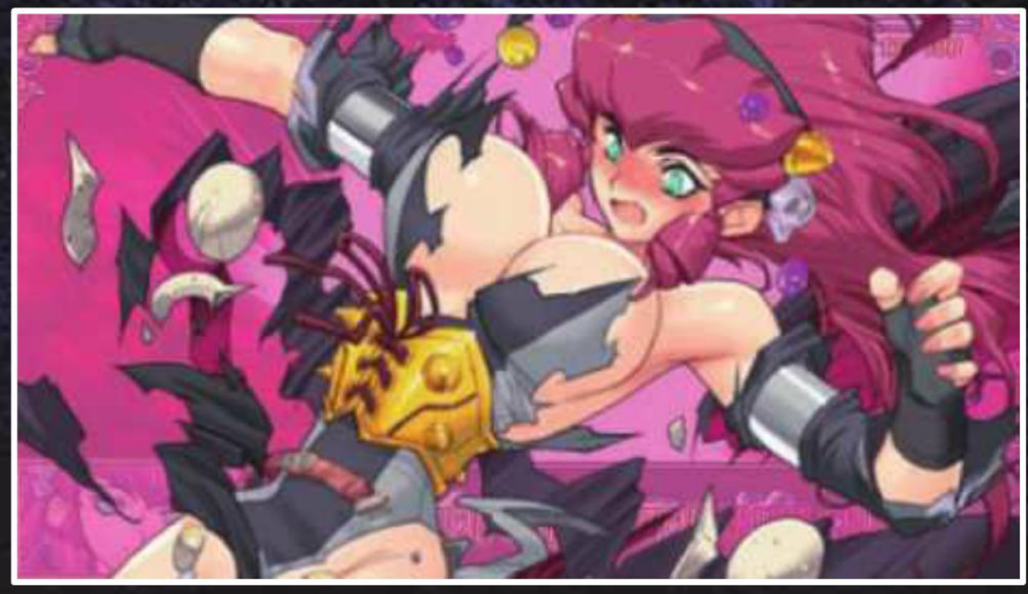
## 第9章A 策略と里切り

**胜利条件：ドーラ、アリュエッタ、ルーナ中任意击败一人/击败全部其他敌人**

**失败条件：女主角被击败**

**敌方可捕获角色：ラヴリラ、双角鬼、ハーピー**

又是被三面包围，而且敌人中还是有我方角色的劣化版，这次笔者已经懒得告诉大家她们是谁的盗版了……本关敌人数量虽多但是实力不强，我们甚至可以兵分三路攻击三个方向的敌人，将敌人全部消灭后就会直接迎来两场连着的单挑，第一战我方角色固定，只能上女主角，不过对方的アリュエッタ也不是什么强手，虽然攻击力比较强，但是如果我们第一回合不动让她来打，我方反击消耗她的HP，那么第二回合就可以秒杀之，第二场的ドーラ沿用相同战术的话也没有什么难度。



## 第9章B 哀·吸血姬

**胜利条件：击败ラミカ或者ヒュミナ**

**失败条件：女主角被击败**

**敌方可捕获角色：女郎蜘蛛、剑龙鬼**

敌人实力不是很强，想要速战速决的话专心对付一个BOSS即可，**カ－チャ**和杂兵可以不用理会。地图右边的宝箱不要忘记。击退一名BOSS后，敌方会增援一名妹子与女主角强制单挑，剧情强制失败，重创女主后该角色撤退。随后我方要指定一位队员与剩下的BOSS**ラミカ**单挑，**ラミカ**为美属性，想轻松获胜的话就选择强属性的角色上吧。胜利后本话结束，卡恰加入我方。

本章结束后队伍合流。

## 第10章 密林の守护者

**胜利条件：敌全灭**

**失败条件：我方全灭/チャムチャム被击败**

**敌方可捕获角色：无**

由于两条路线合并时双方都带来了大量的同伴，所以……让谁出场是个很头疼的问题，不过本关难度不大，可以随意选择喜欢的人出击，比如笔者就出动了传说中的SNK军团……初期可以不用理会地图右上角的查姆查姆，分散出击消灭掉周围的敌人就可以了。不过小心左下角的地形是草地，尽量让Dizzy、**ナナエル**这样的“鸟人军团”去搞定那附近的敌人。敌人数量的削减到一定程度以下的时候会出现一批援军，位置基本上在初期敌人配置的附近，基本上就是那些狼啊狗啊卖萌怪物啊之类的杂鱼，随随便便解决掉就好。这批增援的敌人会有部分向查姆查姆冲过去，不过以她的回避能力来说对付这一团粉色的明胶应该不成什么问题，不必刻意去关照她。全部敌人被消灭后进入与查姆查姆的单挑战，她是强属性的，派一个优属性的出场克制她即可，另外提示大家一下，废柴男主角是优属性的……

本章结束后商店更新商品，同时装备可以强化到5级了。

## 第11章 二人の决意

**胜利条件：ヒュミナ或者ルーナ被击败**

**失败条件：ミシエル被打败/我方全灭**

**敌方可捕获角色：双角鬼、剑龙鬼、オードリィ、フェアリー**

本关终于不是被敌人包围的地形了，战斗相对也变得简单很多，集合优势兵力向下野猪式冲锋即可，由于**ミシエル**基本不动，我们也不必担心她的安全问题。敌人数量减少到一定程度之后会出现援军，再把援军数量削减到一定程度后，两个BOSS会冲锋，注意观察这两个BOSS的冲锋路线，在她们的路上有一个只容一人通过的路口，让服部绚子或者不知火舞挂上持续时间长达一回合的“必闪”往路口上一堵……她们想冲过来必须要至少付出半条命以及一两件衣服的代价。两个BOSS会使用援护攻击，但是不会援护防御，集中火力秒掉一个即可，不过破坏**ヒュミナ**的胸部铠甲的话能拿到一个战の秘药，让我们用最强袭胸招式直接猛攻她的胸部吧！（……咦，我怎么觉得有哪里怪怪的……）

## 第12章 虚数界……再び

**胜利条件：击败ドーラ或者ラミカ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：九尾の狐、剑龙鬼、女郎蜘蛛、ラヴリラ**

本关简单得像事件战斗……一路向上推进就可以了，不过记得在消灭掉所有杂鱼之后所有部队在地图中部集合一下。两个BOSS这次积极性非常低，甚至都不愿意站在一起享受援护防御的好处，那就顺手捏死好了。消灭掉一个BOSS之后有着“看中段分不出是胸是背”之雅号的男主角最大情敌**アリュエッタ**带领一众杂鱼登场，誓要将女主角纳入后宫，不过如果大家之前在中路集结了足够多的兵力的话，那么她们甚至还没有行动就直接被打回了老家……全部杂鱼被歼灭后不死心的**アリュエッタ**执意要向女主角告白……啊不，单挑！不过……建议小丫头你下次看好自己的属性再来单挑，不要让神圣的女皇决斗彻底变成一边倒的辣手摧花……

## 第13章 混沌の虚数界

**胜利条件：击败ラミカ或者ドーラ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：フェアリー、双角鬼**

本关如果不算上最后的连续两场单挑，那么依然简单得像事件战斗……虽然敌军阵中有很多的我方角色复制品，但是个人实在怀疑安排这些敌人出场的目的是照顾那些把我方角色练得太强而看不到她们爆衣的玩家，这场战斗俨然就是一场爆衣秀啊……消灭全部杂兵后与**ラミカ**和**ド－ラ**进行连续的单挑战，选择克制她们的角色即可，另外注意第二个出场的**ラミカ**HP比较低的时候会使用类似于我方两位忍者的那种一回合必闪的技能，看好命中率再攻击，不要白白被对方反击。

## 第14章 危险分子 排除命令

**胜利条件：四回合内ランシエル以及スーシエル生存**

**失败条件：我方全灭/ランシエル以及スーシエル被打败**

**敌方可捕获角色：九尾の狐、剑龙鬼、フェアリー**

开战之后全体向下进攻即可，全灭初期敌人后会发生事件，我们需要保护的ランシエル和ス－シエル会连同她们的部下ラミカ以及ド－ラ冲到BOSS身边，不过我们依然无需为她们担心，要留心的反而

是不要让她们把 BOSS 打死了白白浪费经验值。任意一个 BOSS 的 HP 降到一半以下的时候ランシエル和ス－シエル会撤退，同时出现一批毫无威胁的伏兵，不过这个时候战术就相当简单了，打扫一下战场就可以。

之后面临分支选项，跟随ランシエル还是ス－シエル。

追踪ランシエル的部队（A 路线）包括アリス、女主角、Dizzy、男主角、ミシエル、ナナエル、不知火舞、チャムチャム、リリ、服部绚子、いろは、メルファ。

其他人则是跟随ス－シエル而走（B 路线）。

## 第15章A 女王よりの使者

**胜利条件：击败イルマ或者ル–ナ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：ハ–ピ–、九尾の狐、照龙鬼、剑龙鬼**

咳……由于本作众所周知的大地图画面风格的原因，左边那组敌人中有一个是 BOSS，不要因为她长得太过大众脸而忽视她的威胁……敌人没什么好说的，打到一定程度会出现一批敌增援，数量多达 3 人，请大家严阵以待……至于增援的敌兵么，“什么，你是史莱姆？那你会吐酸液腐蚀女孩子的衣服么？不会？那哪儿凉快哪呆着去！”嗯，就是这样……不过记得最后留下一个杂兵不要消灭，而是集中火力对**ル－ナ**进行惨无人道的袭胸，这样我们就能从她的胸部拿到一件毛皮**のマント**，如果你快手快脚消灭了所有敌兵，那么两个 BOSS 都会撤退，那么既看不见爆衣也没法拿到装备，多不值啊。

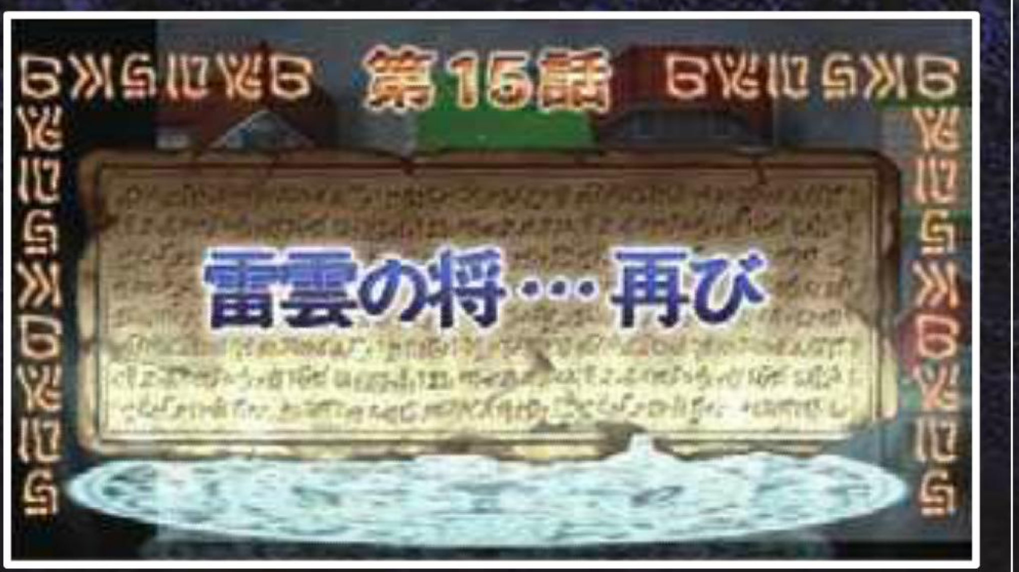
## 第15章B 雷云の将……再び

**胜利条件：用レイナ击败エリナ或者クロ–デットを倒す**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：无**

敌人数量不是很多，能力也都很一般，一鼓作气解决掉吧。总共两位 BOSS，把其中一位的 HP 直接击破后会强制使用击破 BOSS 的角色与其单挑决定胜负，BOSS 能力很平庸，合理利用属性克制与技能即可轻松获胜。解决掉一位后，会要求你选择一位角色与剩下的另一位 BOSS 决斗，这里可以自由选择，针对属性克制选择角色吧。胜利后本话结束。




## 第16章A 逢魔の女王

**胜利条件：与虹原いんく邻接超过一回合/消灭全部敌人**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：剑龙鬼、ラヴリラ、照龙鬼**

本关的敌人堪称坚守岗位的楷模，全部敌人纹丝不动，除非你送上门去让他们打，否则这些惜步如金的家伙才懒得理你呢……救出虹原茵可之后出现两个敌人的增援，由于是这两个援兵男人，所以就毫不犹豫地轰杀至渣吧！消灭所有杂兵后会进行两场单挑战，第一战的对手是美属性的**イルマ**，这个随便你上谁，别上优属性的就行；打败她之后她的主人因为我们未经许可就将她的仆人爆得一干二净而恼羞成怒亲自上阵，**アルドラ**女王是优属性的，能力比较强，保险起见派一个美属性的对付她比较好，注意，这两位身上也是藏有秘密的，但是令人发指的是居然没有藏在胸部（你坏掉了，真的……）！而是藏在了手腕子上，不得不说这种行为是何等的令人发……不，聪明机灵啊！

## 第16章B 络みつく孤高の刃

**胜利条件：敌全灭/七回合内我方全体赶到指定地点**

**失败条件：我方任意一人被击败/七回合内未到达指定地点**

**敌方可捕获角色：剑龙姬、メデュ–サ**

攻略本关前建议在自由关卡提升一下我方队伍的等级，达到 20 级以上可相对轻松很多。本关敌人站位比较分散，移动力低的角色可直接往桥上走去攻击上方两个杂兵，移动力高的角色可向下移动，注意不要冲得太深，否则会来不及撤退。消灭掉几位敌人后，敌方在地图左侧增援，我方在桥上方有三位增援，同时胜利条件变更为 7 回合之内我方全员到达桥上方的目的地。觉得敌人全灭比较吃力的话就直接赶路吧，全员抵达目的地后本话结束。

## 第17章A 蠢く影

**胜利条件：打倒アルドラ、ル–ナ、アリュッタ任意一人**

**失败条件：ミシエル被击倒**

**敌方可捕获角色：九尾の狐**

本章人形的角色还都是不会动的，优先消灭左下方的两条狗就好，而那几个复制品爆衣的姿态也请大家好好欣赏。全灭敌人后发生事件，三个触手怪出现，不过对于现在的我们来说这不过是来送经验和钱的，全部杂兵挂掉之后就会进入和**ル－ナ**以及**アリュッタ**，而**アリュッタ**再次证明她除了给我们送来人间百合处处香之外一无是处……第二个出场的**ル－ナ**倒难对付一些，她有回复 HP 的能力，如果觉得不保险可以先把她的 HP 打到将近一半然后一口气秒杀之。

## 第17章B 真の灾厄

**胜利条件：击倒アイヴィ－或者ヒュミナ任意一人/击败ヒュミナ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：照龙鬼、ハ－ピ－、メデュ－サ**

之前有稍微练过级的话没有什么难度，先轻松清掉杂兵。BOSS アイヴィ－为美属性（为啥呢……这么强气的角色不是强属性吗……），可使用强属性的角色来克制，当然能力高的话直接使用技能硬扛也是一种选择。KO掉アイヴィ－后会要求选择一位我方角色与其决斗，胜利后**アイヴィ－**会作为第三方支援加入我方，此时只剩**ヒュミナ**一人，轻松击倒后过关。

之后双方队伍合流。之后的CG动画……习惯开着声音玩的玩家请在前十秒钟把声音调小一点，否则……莫谓言之不预……

商店的装备也更新了，武器和服装的改造也能改造到8级了，不过就是我们手里的这点钱越来越不值钱了……

## 第18章 禁断の门

**胜利条件：四回合以内アリス、ランシエル以及ス－シエル生存/全员撤离至指定地点**

**失败条件：アリス、ランシエル以及ス－シエル被击败/除アリス外全员被击败/（四回合后）我方有人被击败或者未撤退到指定地点**

**敌方可捕获角色：照龙鬼 メデュ－サ**

本关比较坑爹，选择出场角色的时候尽量选择移动速度快生存能力强的，否则后期将会欲哭无泪……初期的战斗比较正常，但是严重建议将主战场挪动**アリス**的附近，也就是地图中下部的位置。如果不知火舞、Dizzy、**ナナエル**这些移动力高的角色的能力比较强的话，那么可以让他们去对付地图上方的敌人。战斗进行到一定阶段后右下角的宝箱附近会出现两只野狗，它们的目标就是在下方被拘束……不，是不能行动的**アリス**，不要让它们得逞，迅速歼灭之。而在地图上方作战的人员也尽量边打边退，敌人不主动攻击的话也不要主动招惹敌人，原因后叙。四回合后发生剧情，我们要在五个回合内撤退到地图右下方时空之门前那条淡黄色的区域里面去，这个时候敌人的攻击欲望会突然变得无比强烈，由原来的呆滞不动变为如影随形般地疯狂尾行追击，如果在前面的战斗中消耗过大的话这里可能就会造成人员伤亡从而导致直接GAME OVER。在我们撤退的过程中，目标地点附近会不断冒出援兵，如果之前就在这里部署了部分部队的话那么战斗就会轻松一些，让原本部署在这里的部队挡住敌人，待从地图上方撤退下来的人撤离后断后的人再行撤退。

## 第19章 刻を制御せし者

**胜利条件：敌全灭**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：メデュ－サ、照龙鬼、フェアリ－、ラヴリラ、オ－ドリィ**

本关我方的兵力被分散在地图上下两端，而敌人杂兵的实力却提升了一个档次，所以分散兵力四处出击的战术不再合适，开战后的当务之急就是料理掉战场中间的敌人打开一条通道，让位于地图上下方的我方两处兵力合流。之后敌人会派出援军，虽然复制体的能力比较弱，但是攻击力还是不容小觑的，最好先歼灭她们，同时进行女性角色爆衣大检验。最后就是面对三名BOSS了，アリュッタ会先冲过来送死，干掉她之后另外两个就会冲过来，所以尽量把HP不高的角色放到他们打不到的位置，以免被两人夹击而死。而在对付这两人的时候尽量在一回合内做掉一个，以免夜长梦多。

三个BOSS都有在衣服里藏秘药的习惯，而且藏东西的地方不是胸就是腰，没办法，这不是逼着我们……唉，我本来是个纯洁的人，不过为了强化我们的队伍，我只得尽全力地撕碎了她们对应部位的铠甲……

本关结束后发生女主角换装事件。换装对能力有一定影响，剧情拿到的换装B（黑白配色绝对领域，我不激动的）可以让女主角变成高攻击高命中回避型角色，属性也会变成强属性，当然，防御力和HP有所牺牲，如何选择就看大家的了。

## 第20章 绝对强者

**胜利条件：击败ヴァイス**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：无**

又是一场剧情战斗……**ヴァイス**是绝对不会动的，我们要先干掉面前的三头火龙，这三头龙……你穿个红马甲我就不认识你啦？？就像秒掉其他龙一样秒掉它们之后开始正式围攻**ヴァイス**，说是围攻，其实我们不得不面临两个事实：

1. 它能力奇高，基本上我方角色对它的命中率达到10%就不错了，而它不仅攻击力出色，命中率还能达到100%。

2. 也是最重要的，只要它受伤就会立刻回复100%HP……

也就是说你不可能打死它，我们要做的就是毫无希望地不停地打，不断触发事件，然后本关结束。

## 第21章 シュ-ティングスタ-

**胜利条件：五回合内，ミシエル、ランシエル以及ス－シエル生存**

**失败条件：ミシエル、ランシエル以及ス－シエル被击败**

**敌方可捕获角色：无**

本关是一场纯纯粹粹的防守战。你无法阻止**ヴァイス**，因为它会把你挡路的角色直接撞开，也就是说它赶到我们要守护的人那里的时间是固定的，我们要做的就是尽量消灭杂鱼，这里最好让男主角出场负责为较为脆弱的ミシエル进行回复。撑到五个回合即可。

## 第22章 可变（随前面的选择和剧情而定）

**胜利条件：击败除アリュッタ外的另一名角色**

**失败条件：我方任意一人被击倒**

**敌方可捕获角色：无**

剧情过渡关，实际上可以使用的角色只有女主角和**アリス**，集中火力攻击**アリュッタ**外的另一名敌人即可。完成胜利条件后会发生一场单挑战，胜负皆可。

## 第23章　觉醒

**胜利条件：由男主角击败对应角色**

**失败条件：我方任意一人被击倒**

**敌方可捕获角色：随关卡不同而不同**

名字虽然一样，但是实际上这还是一个剧情过渡关，依旧是根据你前面的选择不同而带来不同的关卡，但是关卡流程基本一样，都是先在原地防守等敌人上门，然后本关需要击败的BOSS和男主角发生一场战斗后发现男主角的超级赛亚人状态其实跟兜头淋了一桶黄色油漆没区别。然后发生事件，一直打酱油的本路线重要角色意识到了“连一块废柴都那么努力，我不努力就要失去爆别人衣服的资格啦”的事实，然后用这个角色干掉BOSS即可。

## 第24章　グラビティガ-ル

**胜利条件：相应角色四回合内存活**

**失败条件：相应角色被击败/除相应角色外其他角色被击败**

**敌方可捕获角色：随关卡不同而不同**

继续是随着你选择不同而不同的关卡，但是主要考察的还是玩家的实力。稳扎稳打，最好不要脑子一热就冲上去，总体不难。

过关后队伍合流，商店商品更新，装备可以强化到10级，同时钱包再次响起警钟……

## 第25章　哀欢

**胜利条件：与キュ-ト邻接超过一回合**

**失败条件：キュ-ト或者男主角或者新加入的两名角色被击倒**

**敌方可捕获角色：剑龙姬**

全军向上进发，干掉面前的三个蒙面人之后发生事件，**アイリ**、**メロ－ナ**以及**メナス**登场，同时带来了一批杂鱼，这三位的实力老实来说都不怎么样，更别提手下那些零零碎碎的玩意了。由于三个人任意击倒一个就会全员撤退，因此建议集中火力攻击**アイリ**，为什么呢？因为，因为时隔数章之后终于，终于又有一个人在自己的胸部藏有宝物了！袭胸大队再次出击，为了爆衣……啊不，为了精神の秘药，向着**アイリ**的胸部勇敢前进吧！

## 第26章　追击！沼地の三人娘

**胜利条件：击倒アイリ、メロ-ナ以及メナス任意一人**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：九尾の狐、ラフレシア、双角鬼、ダイノス**

本关杂兵的实力又上了一个档次，比起前一章有了飞跃性的提升，请大家做好心理准备。三个BOSS只有在你走到她的攻击范围内才会冲，利用这点可以很轻易地把她们中的一个引出来集中火力歼灭之。战斗进行到一定同程度诺爱儿再次登场并再次询问我们认不认识兄控少佐，完了我们回答，哦没看见，再然后诺爱儿就直接加入战团了……既然无论怎样都要帮忙，那您问我认不认识兄控少佐干嘛……站在三人组最前面的**メロ－ナ**胸部藏有宝物，至于怎么撕就不用我来教大家了吧。达成胜利条件之后与**メロ－ナ**展开一场单挑战，注意她的回避能力很强，如果不放心可以用SL大法搞定，注意，那句名言“美斗士不会被撕碎衣服两次”（向城户纱织小姐表示抱歉）依旧有效，意思就是说，即使你再次对**メロ－ナ**袭胸成功，也不会掉下第二个秘药的……

## 第27章　吴越同舟

**胜利条件：击倒アルドラ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：ラフレシア、オ-ドリイ、ハイハ-ピ-**

本关地形狭长，敌人多数挡在必经之路上，哪个也躲不掉，所以最好还是放慢速度稳扎稳打。先料理附近的敌人，之后慢慢沿路推进，地图中断的道路是草地，很影响移动，而且走到这里还会引出敌人伏兵。敌人伏兵分三批，多得令人发指；敌人的攻击力和HP都很高，由于地形狭窄，难以及时调动克制他的角色出来迎敌，令人发指；当然最令人发指的是援兵居然有不少是男人！打了这么半天连个清凉的爆衣都看不见，我代表众位男士表示心情烦躁……好在最后一批敌人登场后**アイリ**、**メロ－ナ**以及**メナス**三人作为我方援军登场，她们那叫一个强啊，料理这帮小兵不在话下，不过切记要在她们干掉所有杂兵之前拿到宝箱，因为杂兵干掉之后马上会进入三场连续的单挑战，次序是**イルマ－アイヴィ－－アルドラ**，除了最后的アルドラ外，其余不值一提，三人的身上都藏有好东西，两个在腕，一件在胸，不过最后我还有一个问题：

艾薇姐姐您是怎么在您那种式样的胸衣里藏下一件铠甲的啊啊啊啊！

## 第28章　神殿の秘宝

**胜利条件：消灭全部マッドロッパ-/击倒アイネ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：九尾の狐、メデュ-サ**

战斗非常简单，初期对准那种触手怪（看过NTR名作汤勺塔的玩家应该都知道这种怪物）猛打就是了，干掉所有的触手怪之后胜利条件变为击倒**アイネ**，不过我方也有超级强援登场：**イルマ**、**アイヴィ－**、**アルドラ**。艾薇且不论，但是女王和她的卫队长配合起来清场都不成问题，如果你愿意，连BOSS也能代劳……不过这样损失的经验值可就多了，我们还是应该尽量抢时间的，别的不说，至少**アイネ**得由我们自己干掉吧……

关卡结束后面临分支。左边和アリス一起走为路线A，右边去追アイネ的为路线B。A路线的成员是：アリス、キュ－ト、イルマ、琴音、メナス、男主角、不知火舞、メロ－ナ、いんく、エリナ、アイヴィ－、アレイン、ニクス、ド－ラ、ミナ、リスティ、トモエ、カ－チャ、ノワ、レイナ、ユ－ミル

其余人是B路线。

## 第29章 A 天から降ってきた剑客

**胜利条件：与谜の少女邻接一回合**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：オ−ドリィ、姬蜘蛛、双角鬼**

敌人中间那个浑身圣光的少女就是我们要解救的柳生十兵卫……酱。她的身上可是装备有游戏中的最强防具皇帝の新衣的（开个玩笑……我看气氛太紧张了……）敌人本身不难对付，不过在柳生十兵卫前面的三个家伙可以互相援护防御和援护攻击。建议直接使用远距离攻击消磨对手HP然后一口气解决（上一关加入的**イルマ**以及来自侍魂零的弓箭手真镜名ミナ有合适的地图炮）。与ル－ナ发生战斗后ヒュミナ会带领由两只史莱姆组成的大军前来增援，不过怎么看，这批增援的废柴程度比起男主角也不惶多让啊！达成胜利条件后柳生十兵卫加入战团，虽然是一个人，但是这位裸の剑豪抢怪能力丝毫不亚于上一关的两个女王……加油吧，同志们……

## 第29章 B 魅惑のレシピ

**胜利条件：击倒アリュッ或者アイネ任意一人/八回合内我放到达指定地点**

**失败条件：我方全灭/我方任意一人被击倒或者八回合内未到达指定地点**

**敌方可捕获角色：ハイハ−ピ−、ダイノス**

敌人的等级基本都在31级以上，攻略之前要做好准备，地图下方房屋后面的宝箱不要忘记。

初期不要冲的太猛，移动力不高的角色慢慢推进捡漏。当把初期的杂兵消灭到只剩一个时，敌方会增援，同时胜利条件变更为8回合之内到达地图下方的撤退地区，两个BOSS不会撤退，有余力的话可以将其KO之，移动力低的角色抓紧往下方赶路吧。全员抵达黄色区域后本话结束。

## 第30章 A 谜の发光体

**胜利条件：击败ル−ナ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：ダイノス、オ−ドリィ**

本关的地形跟上一关完全一样，而且很难得的是本关终于轮到我们包围敌人了……战斗很简单，逐步向中间收网即可，消灭全部杂兵后与ル－ナ展开单挑，不知道ル－ナ小姐你是不是烦了？反正我是烦了……就连爆衣我都没有心情欣赏了呀！

## 第30章 B 追迹者

**胜利条件：男主角和ノエル邻接超过一回合/敌全灭**

**失败条件：男主角或ノエル被击倒**

**敌方可捕获角色：ステゴ、ダイノス**

本话目的是营救来自苍翼默示录的**ノエル**，这次的地图比较大，有三个宝箱分布在左上左下及右边，注意不要漏掉。初期的胜利条件是男主角与**ノエル**邻接（又要收后宫么），敌人能力不是很强，安心向前推进便是。达成第一个胜利条件后，敌方会在**ノエル**的周围增援7名杂兵，没什么难度，搞定后本话结束，**ノエル**加入我方后宫……不，阵营。

## 第31章 A 博物馆の攻防

**胜利条件：到达博物馆以前击败ル−ナ/打倒ヒュミナ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：ダイノス**

本关比较简单，但是注意在推进的过程中尽量保证大部队行动，因为在战斗进行到一定阶段后会发生事件,ル－ナ暂时撤退，敌人的援军会从我军两边出现，不过都是见惯了的敌人，相对威胁也比较低，只是注意不要让它们围攻你落单的人员就是了。消灭掉所有杂兵后会再次与ヒュミナ以及ル－ナ单挑，数数这是多少次了……

## 第31章 B 市场的对决

**胜利条件：五回合内阻止敌人侵入目标地点**

**失败条件：女主角被击倒/敌人侵入目标地点**

**敌方可捕获角色：照龙鬼、メデュ−サ、ハイハ−ピ−**

这话比较棘手，初期我方人员被两两分布在四个角落，要求放置敌人进入黄色的区域。慢慢坚守是一条选择，嫌麻烦的话这里可以直接在中部右边的出场位置上放置一两个比较强力的角色，开场后可直接选择击倒BOSS，将BOSS的HP削减到0后会要求选择一位角色与BOSS决斗，胜利之后可以直接过关，觉得守卫麻烦的同学可以考虑这个打法。

战斗结束后出现分支，左侧跟随**アリス**为路线A1，右侧跟随不知火舞为路线A2；B路线中同样的规矩，左边是B1，右边是B2。

## 第32章 A1 疾风迅兔

**胜利条件：敌全灭**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：无**

简单得要死……注意歼灭所有的**ウサメカ**之后兔子机器人大军来袭，这次的兔子机器人分两种，如果你打浅蓝色的，那么深蓝色的会给它援护防御；但是你打深蓝色的，浅蓝色的不会为它援护！也就是说，其实我们从头到尾打下来的家伙都是兔子机器人中比较高级的，而这个刚出来的稀有货其实才是下级的吗……人形的敌人中那个颜色较深的算本关BOSS，打跑他战斗就直接结束了，想捞一笔的同学请注意。

## 第32章 A2 谜のかけら

**胜利条件：与不知火舞邻接一回合/不知火舞到达指定地点**

**失败条件：我方全灭/不知火舞被击倒**

**敌方可捕获角色：姬蜘蛛、イグドラ、ゴ–ゴン**

敌人在不知火舞的周围围成了一圈，想直接冲进去救人就得做好再把一个妹子送进虎口的准备，这里最好步步为营，歼灭掉路上的所有敌人后再去救人，好在这条路线有两个护士……救出人之后上下各来一批援军，建议先集中火力消灭上面离我们比较近的敌军，然后慢慢向下杀，注意敌人增援中的狗，只要消灭一只狗，那么地图的左边就会增援出一模一样的一只狗，次数无限，也就是说，有需要的玩家请在这里尽情虐狗……

## 第32章 B1 恐怖！走るキノコ！？

**胜利条件：ロ–パ–ダケ邻接**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：无**

初期的胜利条件是与右方的ロ–パ–ダケ邻接，目标会不断向右下方移动，第一次接触后敌方会排除增援，但能力都很一般，第二次邻接后目标会逃走，同时胜利条件变更为敌全灭，清版后即可过关，左下方的アリュッタ击倒与否敌人都不会撤退，可派一两个角色去将其KO掉赚一些经验。

## 第32章 B2 沼地的探索

**胜利条件：敌全灭/击倒アイネ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：ステゴ、ハイハ–ピ–、ゴ–ゴン**

相比之前几话，本话的难度相对简单一些，开场后只有5个杂兵，安心进攻吧，为了待会进攻方便可以考虑把强力的角色安排在左边。初期5位敌人全灭后会在初始出场的位置上方和下方分别增援三位和一位杂兵，再次搞定后还会增援4位杂兵。把第二次的增援处理掉后，BOSS会带着4位小卒登场，胜利条件变更为击倒BOSS，当把除BOSS外的敌人击倒后会要求选择一位角色与BOSS决斗，BOSS为美属性，合理利用技能和属性克制完胜。击倒BOSS后本话结束。

## 第33章 A1 镜の国の…

**胜利条件：击倒八个以上的/敌全灭**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：ダイノス、照龙鬼**

在我方队伍面前，有三条狗，我们的目标，就是杀掉八条一模一样的狗……本关初期难度不低，在干掉八条狗之前，狗是无限再生的，所以最好把我方队伍合流，然后集中火力歼灭它们。由于再生的狗出现位置不定，所以最好不要让任何一名角色离队伍太远。而在狗无限再生的同时，其他敌人也会向我们这边冲锋，所以建议边打边退，不要在中部和优势敌人纠缠。消灭掉八条狗之后胜利条件变为敌全灭，同时敌人出现一堆增援，优先消灭会放地图炮的红色龙吧！

全灭杂兵后……我不说。

## 第33章 A2 梦の帝国

**胜利条件：击倒ヒュミナ**

**失败条件：不知火舞被击败**

**敌方可捕获角色：イグドラ、ハイハ–ピ–**

建议大家在开始本关之前携带一些治疗麻痹的道具。本关地形相当小，不过也好，省去了赶路的时间，BOSS和她面前的那批杂兵不会动，我们有足够的时间消灭其他杂兵。其中那些紫红色的触手怪能把我们的女孩子们电麻（我没暗示什么东西，真的……），尽可能优先消灭。其他杂兵被干掉之后**ヒュミナ**会单独和舞进行单挑，如果玩家手里的舞实力不足的话，建议用好技能“阳炎の舞”并携带足够多的SP回复药。

## 第33章 B1 レシピの谜

**胜利条件：到达目标地点前击倒アリュッタ**

**失败条件：女主角被击倒/アリュッタ到达目标**

**敌方可捕获角色：ラフレシア、妖狐、ゴ–ゴン**

胜利条件是在アリュッタ到达地图右上方的目的地前将其击倒，没有敌增援，派几个移动力高的角色抓紧追赶吧。追上アリュッタ并将其击倒后，剧情会强制要求女主角与アリュッタ决斗，合理利用技能搞定对手吧，胜利后本话结束。

## 第33章 B2 ミツゲルの迷宫

**胜利条件：击倒女王ゲル/敌全灭**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：妖狐**

很简单的一话，初期的敌人能力都很一般，可以安心进攻。当胜利条件达成时，另一个BOSS会带领6名杂兵在地图右边登场，胜利条件变更为敌全灭。把登场的BOSS的HP或杂兵数量削减的一定程度后地图左下方会有第三波共8名杂兵增援，不过实力都属于任我方宰割的鱼肉，清版后过关，本话结束。

## 第34章 A1 タイムリミット！？

**胜利条件：アリス生存三回合/击败ル–ナ**

**失败条件：アリス被击败/我方全灭**

**敌方可捕获角色：イグドラ、妖狐、ゴ–ゴン**

初期我军被敌人包围，我们的目的就是把离得最近的一圈敌人消灭掉，不要让它们打到不能行动的アリス。尤其是要先消灭掉右下方的敌人，这

里我方的守卫比较薄弱。敌人中有复制品的Dizzy，她和BOSS是不会冲的，我们也不用主动招惹她们，安心消灭掉所有杂兵之后就会出现剧情，居然复制品也能向我们提出决斗，这是个什么时代啊……消灭掉复制品Dizzy之后敌人的援军出现（敌情您就是个拖时间的么……）。不过这时候アリス也能动了，守株待兔请所有杂兵入瓮吧！

全灭杂兵后……我不说。

## 第34章 A2 亀裂の先

**胜利条件：男主角生存三回合/击败ヒュミナ**

**失败条件：男主角被击败/我方全灭**

**敌方可捕获角色：妖狐**

虽然地形和另外一边的第三十四章完全一样，但是由于男主角脆弱的生存能力……本关的核心是一个“快”字。快速来到男主角身边为他提供援护并清理敌人，尤其是男主角右边和下方那两个可以收服的妹子，只要让他们摸到男主角，必然会导致男主角鼻血长流不止而亡……所以务必不能让她们活过第一回合。撑过三个回合之后战斗就简单多了，至少我们不用担心废柴的生死。全灭敌人杂兵后进入与盗版莉莉的单挑战，在清理掉援军之后就可以和已经打腻了的**ヒュミナ**再来一场单挑结束战斗了。

## 第34章 B1 キノコの森

**胜利条件：击倒アリュッタ或者ル–ナ任意一人**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：ヒュドラ、ラフレシア**

本话初期的胜利条件是要求击破アリュッタ，将杂兵消灭三个以上后，原先4个ロ–パ–ダケ从第三方会变身成为敌方，初期的敌人减少到一定数量后，ル–ナ会带着部分杂兵登场支援アリュッタ。歼灭除アリュッタ外的敌人或KOル–ナ后，ル–ナ会离开，剧情惯例会要求选择一名角色与アリュッタ（优属性）决斗，胜利后本话结束。回归先前的分支路线。

## 第34章 B2 覆ミツ盆に返らず

**胜利条件：击倒アイネ**　**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：ラフレシア、ハ–ピ–**

初期敌人站位比较分散，我方从中路慢慢推进即可。本话敌人等级多在35左右，BOSS37级，打起来觉得吃力的同学该去自由关卡提高一下等级了。胜利条件是击倒BOSS，没有增援，可以慢慢把杂兵全灭再收拾BOSS，两外在地图左上方和右边的宝箱不要忘记拿了。搞定BOSS后按照惯例从我方角色中选择一位来决斗，胜利后即过关，本话结束。

## 第35章 A ふたつのかけら

**胜利条件：アリス生存三回合/我方全员赶到指定地点或敌全灭**

**失败条件：アリス被击败/我方有一人被击败**

**敌方可捕获角色：ワイルドハ–ピ–、イグドラ**

初期最好不要贸然四处出击，站在アリス旁边等待敌人上门就好。三个回合后发生事件，大批敌人赶到增援（这次不是调侃，真的有很多……）。而且这批敌人异常凶残，除了能力出众之外，立回功底也好得出奇（……）。在你主动攻击他的时候，能反击它也选防御！主动进攻的时候也倾向于围攻你一个人把你往GAME OVER的路上逼，真是没天理啊没天理……而且由于我方撤退目标地点过远，而且必经路上堵着很多皮糙肉厚擅长立回的敌人，料理他们很费手脚，容易被后面追上来的敌人夹攻；更重要的是，为了能够获得大量升级必须的经验值和改造装备必须的金钱，我们还是全灭敌人为好……首先解决掉地图右下方的敌人免除后顾之忧，然后就可以慢慢料理左边那些不会动的靶子了。

## 第35章 B 究极のレシピ！？

**胜利条件：敌全灭**

**失败条件：女主角被击败/我方全灭**

**敌方可捕获角色：ワイルドハ–ピ–**

之前在32话分流出去的队伍成员终于归来，胜利条件是敌全灭，直接击倒BOSS并不会过关，需要把全部敌人消灭才可以。有了归来角色的协助加上敌人的实力与数量实在一般，是一场一面倒的战斗，除了沙漠的地形导致部分角色移动力低下的因素外，其他没什么难点。清版后本话结束。

## 第36章 A 一缕の希望

**胜利条件：五回合内敌全灭**

**失败条件：我方全灭/超过五回合**

**敌方可捕获角色：ティラノ、ライノン、仙狐**

本关敌人分三个部分，建议采取分进合击的战术，将队伍分为三队扑向三股敌人，两边的两队尽量强一些，中间的一队全力解决中路的两个红色兔子机器人。两边的队伍消灭掉两边的敌人后绕到中间，夹攻最上面的两个冒牌货即可。

## 第36章 B 宿命の味バトル

**胜利条件：敌全灭**

**失败条件：女主角或者アリュッタ被击倒/我方全灭**

**敌方可捕获角色：ティラノ、鬼蜘蛛、仙狐**

终于不用忍受在沙漠里糟糕的地形了，本场女主角依然打酱油。开场的敌人能力不是很强，主要的敌人都在下方，把主力向那里推进吧。把初期的敌人消灭到只剩3个时，BOSS周围会出现新的增援，站位靠近的敌人还会使用援护攻击和防御。BOSS本身的能力一般，但是会使用使角色麻痹的技能，打起来要棘手一些，建议多派几名角色把敌方的援护消耗掉，一口气解决BOSS吧。

实用技术 攻略透解

## 第37章 A Time Bomb

**胜利条件：十回合以内打倒ヒュミナ**

**失败条件：我方全灭/超过十回合**

**敌方可捕获角色：无**

本关依旧需要抢时间，虽然打倒ヒュミナ就可以过关，但是想接近她就得先打倒周围的敌人，建议分兵两路对付两头的敌人。第一波敌人不算强，迅速消灭掉他们之后马上会在相同位置出现一批敌人增援，这时候最好让一些人拖住这拨援军，一些脚程快实力强的直接突破过去，一旦你进入ヒュミナ的攻击范围她就会主动出击并主动追击，我们可以像遛狗一样把她带下来，不过跟她开战就会引出ル－ナ的援军……这时候第二拨援军清理得也差不多了，时间已经来不及的同学可以尽快击倒ヒュミナ过关，当然，达成胜利条件后，我们依然要和这两位展开车轮单挑大战……

## 第37章 B 胜负の真意

**胜利条件：击倒アイネ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：ヒュドラ、ワイルドハ－ピ－、仙狐**

初期敌人没什么好说的，安心向前推进，左上角的宝箱不要忘记。将BOSS**アイネ**击破或者把除BOSS外的敌人全灭会出现敌增援，这时再击破BOSS会要求选择一位与BOSS决斗，胜利后过关，与大部队合流。

本关结束后大部队合流，装备可以强化到恐怖的15级，同时商品再次更新。

## 第38章 摩诃珍味

**胜利条件：敌全灭/打倒ル－ナ**

**失败条件：我方任意一人被击倒/我方全灭**

**敌方可捕获角色：仙狐、ライノン**

战斗刚开始的时候由于剧情原因，我方角色移动力暴降为1，不过敌人也非常手下留情，他们采取的是分期分批上前送死的战术……因此前三个回合根本无须担心，因为敌人最多只有四个人攻上来。第四回合发生事件，我方全体移动力恢复，战斗这才真正展开。全灭敌人杂兵后アイネ单枪匹马赶到增援，当然用胳膊肘想也知道她不会就这么来的，和她开战之后敌军大部队赶来，不过马上被舞台机关清理了很大一部分……下面的战斗很按部就班，如果神奇小桃能力不足的话建议边打边撤下来和我方大部队会合，总之本关难度不大，战术很随意。

## 第39章 混沌の加速

**胜利条件：敌全灭**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：ゴ－ゴン、テイガル**

本关……非常简单，几乎没有要注意的地方，只是记得在关卡初期的时候让回避值比较高的角色走在前面，不要让触手怪把我们打出异常状态来就好。初期在住宅区的敌人全灭后会出现援军，不过威胁不大，先干掉冒牌十兵卫就可以了。

## 第40章 Adverse Reaction

**胜利条件：击倒アリュッタ**

**失败条件：我方任意一人被击倒/我方全灭**

**敌方可捕获角色：ゴ－ゴン、鬼蜘蛛、テイラノ、ワイルドハ－ピ－**

和地三十八章一样，初期我方角色大多动弹不得，虽然很凶残，但是这里大家可以看出アリュッタ和女主角之间有着深沉而幽邃的爱……因为她让我方所有角色的移动力暴减，但是唯有女主角的移动力是正常的！她这是想急着和女主角相会啊！真是战火硝烟催人老，百合开花处处香……（我说你这个YY是不是微妙地理解错了什么？）言归正传，虽然初期我方角色行动不便，但是敌人也不会过分相逼，女主角绕着我方部队打打游击就可以了，如果出击一些会使用远距离攻击的角色也会轻松一些。三回合后行动恢复正常，就可以开始清怪了，注意正下方的麻痹触手怪，最后干掉アリュッタ搞定收工。

## 第41章 DEATH TRAP

**胜利条件：敌全灭/打倒ル－ナ、ヒュミナ、アイネ或者击败除了她们外的其他敌人**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：テイガル、ライノン、ラフレシア、まんい－た－**

初期我方被敌人完全包围，是的，很完全，四面都围上了……不过也好，省得我们到处去找敌人决战，仍然注意先消灭那些能让人陷入异常状态的家伙。消灭大部分杂兵后发生事件（懂日语的朋友看一下事件对话，很有爱……），胜利条件变更，但是其实就敌人的积极性来说，余敌全灭比较靠谱……

关卡结束后进入游戏的最后一个路线分支，老规矩，左边A路线，右边和教官一起的就是B路线。

## 第42章 A 姊妹共感

**胜利条件：击倒アイネ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：鬼蜘蛛**

初期敌人看似不多，但是用膝盖想也能知道敌人有增援，分兵两路全灭初期敌人后会在BOSS身前追加一批增援部队。不过也不是很难对付，感觉从第四十章开始，游戏偷懒的痕迹就很明显了……BOSS也是打过很多次的老面孔了，怎么对付，请随意。

## 第42章 B 姊妹共感

**胜利条件：击倒ヒュミナ**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：ワイルドハ－ピ－、ピクシ－**

敌人的等级在42左右，打起来命中率不高的话就该去练练级了。

当把初期的敌人击倒6个之后，敌方会在地图中部BOSS身前增援6个杂兵，将其全灭后再推到BOSS即可过关。记得左上方和我方初登场右边的宝箱不要忘记。

## 第43章A 次元の亀裂

**胜利条件：与ランシエル邻接一回合/五回合内任意一人到达指定地点**

**失败条件：我方全灭/五回合内无人到达指定地点或我方全灭**

**敌方可捕获角色：ティラノ、ライノン、ティガル、ヒュドラ**

由于解救目标离我们不远，因此这里可以清理掉挡路的敌人后，专心救人救下ランシエル之后敌人会出现增援，而我们的目标在地图最上方，中间挡路的敌人甚多，单人突破过去难度比较大，建议集体行动帮一个行动力出色的角色开路。

## 第43章B 刻と世界の狭间

**胜利条件：与ス-シエル邻接一回合/四回合内任意一人到达指定地点**

**失败条件：我方全灭/四回合内无人到达指定地点或我方全灭**

**敌方可捕获角色：ティラノ、ライノン、ティガル、ハイハ-ピ-**

我方在右边出场，初期的胜利条件是与在地图上方的**ス－シエル**邻接一回合，选个移动力高的角色往上走吧，我方大部队从中间推进，地图下方和左下的宝箱别忘记拿了。将初期的敌人消灭4个以后，会在地图的中部出现敌增援，当第一个胜利条件达成后，**ヒュミナ**会带着杂兵在下方增援，胜利条件变更为任意我方角色在4回合之内到达黄色的目的地，之前不是冲的太猛的话这里没什么问题。击破**ヒュミナ**后敌方杂兵并不会撤退，时间充裕的话可以清掉敌人刷些经验什么的，任意一人在4回合之内到达目的地后过关。

## 第44章A 千载一遇

**胜利条件：敌全灭/我方全体到达指定地点**

**失败条件：我方任意一人被击倒**

**敌方可捕获角色：ヒュドラ、まんい-た-、鬼蜘蛛**

少见的敌我双方一字排开正面交锋的一关啊……由于敌人排得比较紧密，本关建议出击女王アルドラ，往敌人堆里一冲用一个“幻惑”，其他人就可以尽情屠杀了……消灭掉所有敌人后会与不知道被我们撕碎多少件衣服的ル－ナ和ヒュミナ单挑，注意一定要击破ル－ナ的腕部，可以拿到一个超高性能的防具。单挑结束后怎么看怎么像最终BOSS的**ヴァイス**前来增援，不过它还是一旦受伤就满状态原地复活，不必和它纠缠，所有人往地图正上方指定地点跑就行了，不过它等级高达50，可以适当磨两刀赚一些经验值。

## 第44章B エタ-ナルエッセンス

**胜利条件：三回合内アリュッタ生存**

**失败条件：アリュッタ被击倒/我方全灭**

**敌方可捕获角色：ピクシ-、ティラノ、まんい-た-**

初期的胜利条件是我方坚守三回合，并保证**アリュッタ**的生存，觉得打起来比较棘手的同学可以用一个投机取巧的方法，一开时就把强力的角色安排在上方，开始战斗后直奔BOSS**ル－ナ**而去，将其击溃后会引发剧情，敌增援以及另一个BOSS**アイネ**登场。引发剧情后（直接击倒）会要求选择一位角色与**ル－ナ**决斗（优属性），选择美属性的角色轻松搞定吧，这场决斗胜利以后还会要求再选择一位角色与增援登场的**アイネ**一决胜负，**アイネ**是美属性，惯例轻松击倒。决斗胜利后即可过关，右方的宝箱别忘记拿了。

之后队伍合流，记得去改造你的装备以及采购各种天价商品，好在游戏里奢侈品不收税……

## 第45章 スペシャルクッキング

**胜利条件：击倒ル-ナ、ヒュミナ、アイネ之外的其他敌人**

**失败条件：女主角、アリュッタ、ランシエル和ス-シエル中任意一人被击倒**

**敌方可捕获角色：ピクシ-、ワイルドハ-ピ-、ジャグリラ**

由于本关敌人增援很多而且能力最后一次进行了飞跃性提升，所以最好不要主动出击，等在初始地点附近守株待兔即可，敌人少于四个的时候会来一批增援，然后每次少于三个的时候再来一批增援，一共三批，都在我们初始地点附近，兵来将挡水来土屯。全灭最后一批增援后会依次和ル－ナ、ヒュミナ、アイネ单挑，如果大家心细的话可以发现，从很长时间以前，关卡的BOSS就翻来覆去地是这三个BOSS了……

## 第46章 ヴァイスの野望

**胜利条件：击败ヴァイス**　**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：除了BOSS外，全部可以捕获**

清理掉面前的杂兵后就可以围攻**ヴァイス**了，仍然建议让**アルドラ**站在BOSS身边使用“幻惑”方便其他人围殴。不过BOSS比较贱，只有爆头有效，请大家注意攻击招式的选择，将它的头部HP打到1000以下的时候BOSS爆衣（……目前我一点也不想看……）。这时候攻击所有部位都有效了，什么招狠就拿什么招往它身上招呼吧。

## 第47章 泪の破片は星々の光

**胜利条件：击败ヴァイス**

**失败条件：我方全灭**

**敌方可捕获角色：无**

战术依然是消灭掉BOSS周围的我方角色复制体之后猛攻BOSS，她是强属性的（作为一个BOSS，你居然有属性……），小心她（我们现在可以称“她”了）的米加粒子炮即可。如果能用道具和技能对她进行弱化的话，你会觉得她还不如她那三个手下呢……虽然会招援军，但是可以不用理会，狂攻之下（我不小心把她打到了身无片缕的状态……）战斗结束。

注意虽然战斗后进入了整备画面，但是一周目是没有下一关的，直接进入下一章欣赏结局即可。

### 二周目

通关后提示进行存档，之后读取存档可以进入二周目。二周目继承的要素有：

1.所有获得的装备和道具（数量一个）。

2.捕获的怪物

3.习得的攻击招式（但是通过升级习得的固有技能不继承）。

这样就可以开始愉快而轻松的二周目了，我们也可以练练那些特别的人，比如废柴男主角……

三周目后追加隐藏关卡可供挑战。

# 邪魔院

眨眼的工夫，暑假不知不觉中已经过去了大半，每天都在重复的那些慵懒的时光很快就要和我们说再见。虽然情绪多少会有些低落，但新生活也总是让人充满期待。如果将这两个月短短的假期比作一个小小的转点，那我们不妨换一种心情继续上路。周围的风景在变，一路向前的我们也在变。

## 东瀛采风

### 日本卡拉OK

许多读者都应该有去过卡拉OK包房唱歌的经验。卡拉OK在日文中的写法为“**カラオケ**( ka ra o ke )”，意思是“无人乐团”，是一种源自于日本的娱乐性质歌唱活动，通常是在播放预录在录像带之类储存媒介上、没有主唱人声的音乐伴奏同时，在电视屏幕上同步播放有着节拍提示的歌词，然后由参与者一边看着歌词一边持麦克风唱歌。自从1971年时井上大佑发明了最早的音乐伴唱带之后，它已成为现今最受欢迎的大众休闲娱乐方式之一。

由于日本的风俗，男人如果回家过早的话，会让邻居们看不起，认为天天工作连个应酬都没，每天回家的太早成了旁人笑话的把柄，所以许多日本男人就在下班后聚集在酒吧或茶馆，聊天到很晚才回家，后来慢慢的他们觉得应该找点什么新的消磨时间的项目，就在酒吧里面边喝酒边拿上电视机话筒等简单的可以用来唱歌的东西，后来随着科技的发展演变成现在的卡拉OK，后来传入台湾，再由台湾传入中国内地，有了如今的卡拉OK的景象。

在日本，无论是时尚年轻人还是上了年纪的大叔大妈，不论工薪阶层还是上流名人，卡拉OK当中都能够见得到他们的身影。下班小憩、朋友聚会，甚至商务应酬，卡拉OK都是一个不错的选择。当然，当场的目的不同的话点唱得曲目也不一样。年轻人们最喜欢的是流行曲，工薪白领最爱时代曲，而极道当然就最爱日本传统曲目。

在09年元旦凌晨的时候，笔者曾经和友人到**カラオケ館**包了一间包房，打算几个人通宵作战。由于之前没有太多唱日文歌的经验，都是陪唱陪闹陪笑的“三陪”业务而已(笑)。这次经友人介绍，竟然发现其实有着不少中港台国语和粤语的流行歌曲，张学友、谭咏麟不在话下，周杰伦、张敬轩最新作都在名单中。不禁感叹日本方面对于潮流的紧贴程度。还有一项服务令我比较在意。可能是这次去的时段比较特殊，那家**カラオケ館**在凌晨时段推出优惠，付出一定金额就可以享受“**飲み放題**”，也就是提供软饮和酒精类饮料的免费饮料。这项果然有“买椟还珠”之嫌。

■“カラオケ館”的平民定价是一大卖点，店内还有全套餐饮服务提供。

■由于空间有限，日本的卡拉OK房间大都很小很紧凑。

▲“《如龙》系列”和“**カラオケ**館”一直有着良好的合作关系。

无论是在二次元还是三次元世界，只要是涉及现实生活题材类型的作品都会或多或少地加入卡拉OK这一时尚元素。以PS3独占大作《如龙》系列为例，该作一直都是以写实为最大特色，最大限度地还原三次元世界到游戏的世界里去。从《如龙3》开始，SEGA与日本最著名的卡拉OK会馆“**カラオケ館**”合作，该门店的门面和内设能够忠实地最大限度还原到“神室町”当中。“**カラオケ館**”以首都圈为中心，在日本全国拥有101家店铺，无论是男女老少都享有不错的口碑。

**[ 投稿者：Dicky]**

## 流行与生活

### 夏天的尾巴

**十五夜** 日本也有中秋节，只不过称呼为“十五夜”，还叫“中秋名月”、“芋名月”。日本人对中秋的民间传说和中国不同，他们的主角里面没有嫦娥、吴刚，不过有玉兔做日本烧饼(お餅)的说法。日本人在十五夜当天就有赏月的习俗，称“月见”(つきみ)，还喜欢吃一种叫做月见团子的食物。当然，神社和佛寺也会有举行赏月会。

■小小的月见团子还可以做成兔子的形状哦！

**日本暑假** 暑假，汉字写成“夏休み(なつやすみ)”，通常在7、8月份，和国内在时间上没多大分别。能够享受到暑假福利的人，除了传统意义上的学生群体之外，一般上班族都可以按照各自会社的规定放暑假。日本是一个商业社会，商家们怎么会放过暑假这一个机会呢？为吸引顾客眼球，许多商家都在暑假搞促销或者宣传活动,游戏厂商也不例外。除了留在国内，许多日本人一家更喜欢在暑假出国旅游。都说日本上班族压力大，每年都有这么一个减压方式也是件惬意的事呢。

# COLORFUL SPACE 多边共享

## 超可动，不可变形的变形金刚

天行者提供

多边模型

可能大家都以为《变形金刚》的周边玩具都出自孩之宝之手吧，其实日本也有一个厂商在拖出其周边，那就是TAKARA TOMY。比起孩之宝，TAKARA TOMY的产品包装更加细致，产品本身的细节也要比孩之宝产品好上不少。今天要给大家介绍的是1:35 Dual Model Kit的擎天柱大哥。

从图中可以看出，这个版本的擎天柱细节非常丰富，而且更加接近电影中的造型和比例了，以为是1:35，因此这个擎天柱身高24厘米左右，这个大小跟孩之宝的L级（领袖级）的玩具尺寸相当。与孩之宝的变形金刚相比，这款擎天

柱拥有了独立的骨架，这种结构高达模型（Gunpla）中的MG级和PG级类似，不过这些骨架都是已经拼装完成了的，玩家买回去后只需要把已经涂装过的盔甲装好即可。正是因为有了骨架，因此这款产品并不能变形。

除了擎天柱外，TAKARA TOMY还推出了Dual Model Kit的大黄蜂，细节依然丰富。我相信“金刚迷”们肯定已经心动了吧。擎天柱售价9240円，大黄蜂则售价3990円，现已上市。

## 《超级马里奥兄弟》敌方角色钥匙链第二弹

华尔兹提供

多边趣闻

TAKARA TOMY是日本知名玩具厂，推出的玩具五花八门，曾与任天堂合作推出过多款周边。这个月月底的时候，TAKARA TOMY将推出一套《超级马里奥兄

弟》敌方人物的钥匙扣。这个系列钥匙扣已经是第二版了，之前曾推出过以马里奥、路易等角色为造型的系列。

这回的新版本加入了游戏中的几个“飞天系”敌人，还有会飞的酷栗宝等，看上去十分传神可爱。这次推出的钥匙链一共有十款，在日本的自动贩卖机中可以找到。

虽然这些钥匙扣是日本独有的，不过最重要的是每个只要100日元，折合人民币7元左右，比起市面上大大小小的手办，实在是良心价，也是大家可以接受的价格。说不定不久以后就会在国内出现。

## 三国杀《一将成名》扩充包武将简介之徐庶

狼来了提供

多边趣闻

在三国杀一将成名扩展包中，有这样一张特殊的武将卡，他有着魏国专属的蓝色边框，却属于蜀国势力。他身着代表蜀国的红色外袍，却也穿着代表魏国的蓝色底衣。他年少时便是有名的游侠，却在成年后弃武从文，将随身的佩剑扔在身后，手持兵书心装天下社稷。他打破了“自古忠孝难两全”的定律，同时也缔造了“身在曹营心在汉”的典故。他便是“忠孝的侠士”徐庶。

徐庶为3体力武将，拥有2个技能：

【无言】锁定技，你使用的非延迟类锦囊对其他角色无效；其他角色使用的非延迟类锦囊对你无效。

【举荐】出牌阶段，你可以弃至多三张牌，然后让一名其他角色摸等量的牌。若你以此法弃牌不少于三张且均为同一类别，你回复一点体力。每回合限一次。

徐庶，字元直，本名单福。作为一名除暴安良的年少侠士，因对好友拔刀相助而出手杀人，不得不改名徐庶逃难。后因心感天下非一人能安，便弃武从文，遍访名师学习兵法，并结识了崔州平，诸葛亮，庞统等人。后投奔刘备，屡出计谋，大破曹军八门金锁阵。刘备长坂坡兵败，徐庶的母亲被曹军俘获，并伪造其母手信威胁徐庶投奔魏国。作为一个孝顺的儿子，徐庶左右为难，最终决定北上魏国侍奉母亲。临行之时徐庶向刘备举荐了比自己更有才能的诸葛亮，于是便有了三顾茅庐，诸葛亮出山等典故。这也是【举荐】技能的由来。

在游戏中，举荐可谓是相当强悍的辅助性技能，虽然为同伴补充的手牌质量不如刘备的仁德，但胜在数量多，而且弃牌不仅是手牌，也可以是已经装备上的装备牌。实际游玩时，和黄月英，孙尚香都有着良好的配合，和刘备更是配合得相得益彰，互相补充手牌，是个强力忠臣。并且只要弃牌3张为同一类型的牌就可以回复一点体力，和刘备有异曲同工之妙，不愧是蜀国早期最为重要的谋士。

徐庶北上曹营之后，却又忠于刘备，不愿与昔日的主公刘备和好友诸葛亮为敌，所以在曹营时他从未曾向曹操献策任何计谋，直至完全被埋没也一言不发，这体现了徐庶忠义的本质，他的第一个技能【无言】便是来源于此。

如果说举荐要牺牲手牌和装备牌作为代价，从而削弱了徐庶的防御，那么在游戏中，无言这个技能便是最强的“魔法免疫”。任何非延迟类锦囊都对徐庶无效，像是黄月英，卧龙诸葛，貂蝉这等靠锦囊效果吃饭的武将，对于徐庶来说就像老虎吃刺猬，无从下口；而甘宁这个拆迁办也是遇到了钉子户。这就形成了若想对于徐庶造成伤害，除了杀，别无他法的局面。没有了锦囊的压制，徐庶的生存能力大大提升。

当然为了对应徐庶未给曹操出谋献计，他使用的所有非延迟类锦囊也对其他角色无效，用不出去的锦囊牌便只能通过举荐技能辅助他人。因此徐庶的输出能力也是相当低下的，这一点符合了蜀国“靠杀吃饭”的特点，也体现了徐庶的遭遇，一个优秀的谋士最终却在曹营中被埋没，毫无建树。

徐庶的设计可谓非常的内涵，为全忠孝，舍身取义而至英雄无用，令人大叹可惜。这张武将牌造就了一个完全“魔法免疫”的防守辅助型角色，喜欢“受多于攻”的玩家不妨尝试一下忠孝的侠士——徐庶。

# 《异说 最终幻想》角色可动模型

八重樱提供

多边模型

拥有高可动性的“PLAY ART改”一直是SE近几年来力推的模型产品，正如这款可动模型系列的名字“PLAY ART”所示，SE一直想通过不断推陈出新将“可以把玩的艺术品”这一理念还原成现实。从去年开始，“PLAY ART改”靠着《潜龙谍影》大首领的一系列可动模型彻底征服了广大玩家们的心，也令这一品牌在模型迷中站稳了脚跟。而今年，“PLAY ART改”再度重磅出击，为大家带来了SE自家游戏《异说 最终幻想》的三位角色模型，分别是克劳德、斯考尔和加布拉斯。虽然SE的造型师在制作面相方面一向都不太擅长，但这三只模型对原作的还原度却相当不错，武器的细节更是值得称赞，大家可以轻松地将他们摆出各种帅气或猥琐的造型。

“PLAY ART改”的素体一向都很重，因此这几个模型不需要依靠支架就能自行站立，也算是优点之一吧。其实比起克劳德和斯考尔，小八我还是更喜欢被盔甲笼罩着的加布拉斯啦，幻想一下将25cm高的裁判长摆在显示器前，每天工作都会多几分干劲呢！

# 《真·三国无双6猛将传》特典狂送

纱迦提供

多边趣闻

《真·三国无双6》的预约特典大受好评，尤其是LAWSON便利店的王元姬打工装更是被炒至天价，令各路店家无不看到了美好钱程。于是乎，在《真·三国无双6猛将传》即将发售之际，又有大批让人馋涎欲滴的特典问世啦！其中最吸引人的当属下面这3套。除了这3套之外，还有郭嘉的夏服加武器“斩影打倒棍”、郭嘉的夏服加武器“天雷魔破棍”的组合，看来光荣对新角色郭嘉的人气相当看好啊！

值得一提的是，这次所有的预约特典均会在游戏正式发售后5个月在PSN上提供下载，而且包括LAWSON的特典。这对于至今仍在纠结于那身LAWSON打工装的人来说也算是一个安慰了。

▲Koei官方网站GAMECITY的特典是郭嘉的夏服加武器“爆裂不灭棍”，这身衣服在夏天看起来确实非常清凉。

▲LAWSON便利店这回依然主打王元姬，这次是夏天的浴衣，外加新武器“白鹭改”。浴衣的图案依然是LAWSON的标志性蓝白色。

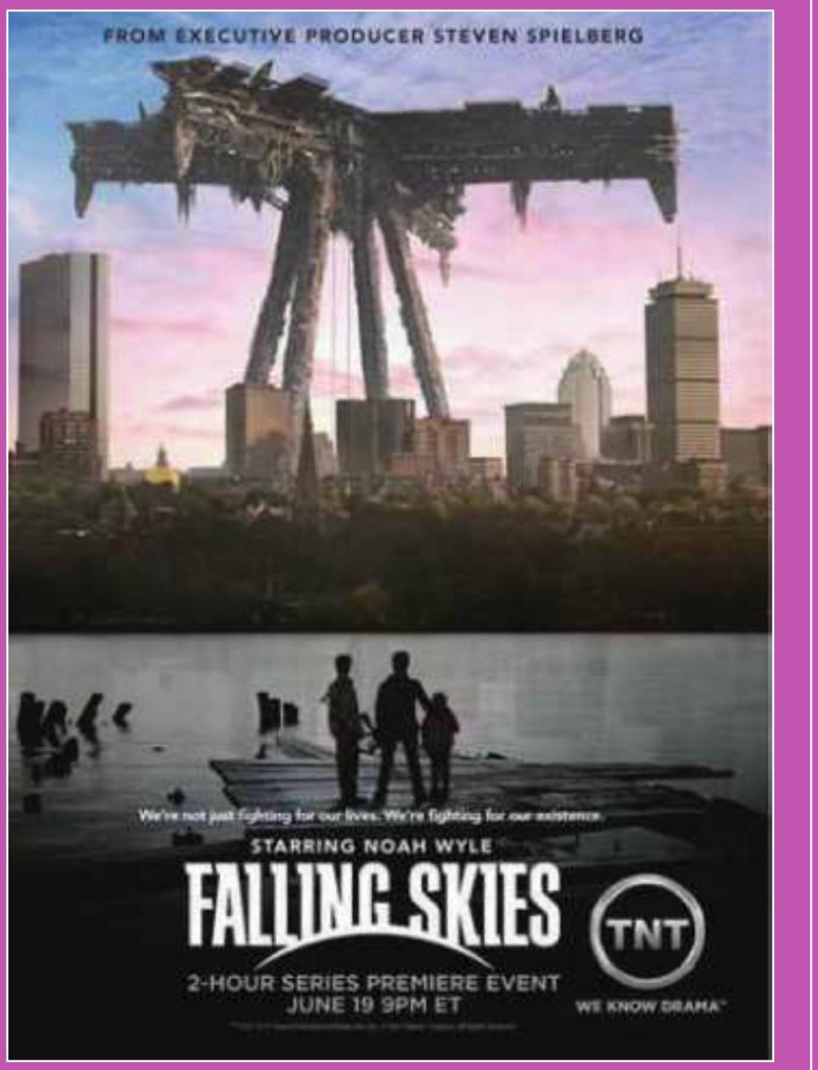
▲GEO的特典是新女将王异的夏服外加武器“炎爪叉”，这件充满民族风情的服装看起来也相当不错啊！

# 陨落星辰

奈落提供

多边影视

《陨落星辰》是一部正在美国TNT电视台上热播的科幻电视剧，题材为经久不衰的外星人入侵地球，但不同于以往如经典的《独立日》、最近上映的《洛杉矶之战》和《天际》等同类作品，《陨落星辰》因为其本身属于电视剧，所以在制作上投入颇高，但并不可能使用大量的特效与CG来制造出各种绚丽的战争场面，于是便把目光放在了以往这一类作品很少涉及的地方，也就是关于在外星人入侵当中每一个人类相互之间发生的故事。




剧情背景是在外星人入侵地球半年后，大多数高科技设备在对方的第一波电磁脉冲攻击中瘫痪，地球军队被打得溃不成军，90%的成年人均被屠杀，而剩下的儿童则被外星人植入脊甲寄生虫后变成了如同行尸走肉般的奴隶。这种控制非常恶毒，如果强行移走寄生虫，被奴役的孩子便会立刻身亡。

主角汤姆.梅森的次子本就是其中一个被寄生的孩子，而带着另外两个孩子一同逃亡的梅森一直并没有放弃要把本救回来的想法，当他听到身为侦察兵的长子哈尔发现了本的行踪后，便开始想要将儿子救回来。但身为人类反抗军第二独立团的副指挥，他被诸多不得不履行的职责缠身，营救行动也变得断断续续。到底他能否救回自己的儿子，让一家人团聚？喜欢这类题材的读者们就请多关注这部新上映的美剧吧！

# 超简陋的Level-5美国总部

星夜提供

多边趣闻

在日本福冈，Level-5的总部以其富丽堂皇的欧式风格而著称，但是到了美国，却走向另一个极端。经过一段时间的筹备之后，目前Level-5美国总部终于开张，从外观上看，这座所谓的总部楼确实简陋得令人心酸，简直就像我们中国乡下的农民自建房。内部装修看起来比外观强一些，不过同样是非常简单，有点像美国农场里的仓库，大红砖的墙壁没有任何粉刷，惟一的优点是地方还算比较宽敞。整个办公楼惟一有现代化色彩的可能只有墙壁上的公司LOGO了……

▲不仅办公楼的外观很破，所在街区看起来似乎也是在比较偏僻的地方。

▲屋顶为木质结构，让人想到农场的仓库。

▲游戏室也是一个四面红砖墙的地方，就连窗户都显得十分破旧，有点像贫民窟里的房子，不过家具与电视看起来倒是相当不错。

▲会议室可能是最现代化的地方了，不过也仅限于刷白了的半边，大红砖暴露在外的另半边怎么看都觉得突兀。

文 藤曦 编 星夜 美编 NINA

# 次世代狂想曲

当新千年到来时，我们手握着 N64 的手柄，有谁能想到几年后由任天堂发展完善了 20 年的游戏手柄会被任天堂自己抛弃，并且掀起体感操作的新潮流？我们更不会想到短短 10 年不到的时间，掌机屏幕会从连背光灯都没有的 GBA 进化到裸眼 3D 的 3DS。在上一个十年，技术以同样飞快的速度发展，那时我们还能大致知道未来的走向，知道游戏的画面会越来越逼真，容量会越来越大。而现在，不要说普通玩家，可能就连岩田聡、平井一夫那样的业界领袖也不知道游戏业未来的技术该怎么走。我们能做的只有猜测，根据已知的技术猜测未来的无数可能。云计算、全息成像、超级人工智能、感官模拟……这些在今天看来有点科幻的技术也许就在不远的将来成为业界的标准技术。

## 消失的屏幕

未来技术学家伊安·皮尔森（Ian Pearson）的工作就是解答这些难以想像的问题。他曾在英国 BT 电信公司当了 15 年的未来技术专家，如今他在 Futurizon 公司担任“未来技术、市场及战略顾问”，专门为各种高科技公司制定未来技术发展蓝图提供建议。Pearson 认为游戏在未来的高科技发展中将扮演重要角色，他说：“我们将会看到的是电子游戏将融入到我们日常生活的每个方面——我经常说电子游戏技术将成为未来技术融合的交汇点。”

虚拟与现实世界的结合一直以来只曾在文艺与娱乐作品中出现，威廉·吉布森（William Gibson）是“网络空间”（Cyberspace）一词的发明者，他说：“将来我们会发现将现实与虚拟泾渭分明地划分开来是一件多么荒谬而武断的事。”

▲如果护目镜式显示器和普通眼镜一样轻便，相信会很快流行起来。

现在我们所生活的世界已经被各种屏幕所占领，我们一天中的大部分时间都在盯着屏幕，上班时盯着电脑显示器，路上和厕所里盯着手机屏幕，回到家里继续盯着电视屏幕，躺在床上准备睡觉时还要再瞄几眼手机屏幕……皮尔森认为，未来所有这些屏幕都将消失，或者说都将融合为一体。他相信未来每个人都会戴上一个护目镜般的显示器，你需要看到的一切信息都能通过它出现在你面前，它就相当于人类的第二对眼睛，是将现实与虚拟连接起来的桥梁。“问题是，谁能发明出一种能让人舒舒服服佩戴一整

天的护目镜？还不能对眼睛造成任何不良影响？而且还能随时变成透明镜片，实现画面与现实世界即时转换。我认为这些都能做到。总会有人发明让其他显示器无地自容的次世代显示器技术——也许是苹果，谁知道呢？”

Crytek 首席图像工程师迪亚戈·叟萨（Tiago Sousa）对未来也有同样的预测，他说：“那种十分舒适、几乎没有重量而且十分便宜的设备会有很大的成功机会——我无法忍受普通的 VR 显示器太久，但它如果和现在的 3D 偏光眼镜一样轻盈，绝对会大获成功。”

皮尔森不仅认为护目镜显示器将成为未来的关键技术，而且他认为这种技术距离我们已经很近了，他认为那种“增强现实型护目镜显示器”将会在未来 18 个月到 2 年之内上市，之后会立即成为街头巷尾热议的流行产品，然后成为电子产品的标准显示器。他说：“那时我们会把 iPhone、iPad 都扔掉，因为有了这种头戴式显示器，我们再也不需要它们了！”他相信一旦这种产品出现，不到三年时间就会像龙卷风一样席卷市场，大约到 2015 年，大多数游戏都将基于这种护目镜显示器。4 年时间完全改变消费电子市场，听起来有些夸张，不过想想 iPhone 改变整个手机行业也只不过用了 4 年时间，皮尔森的预测也不是没有可能。皮尔森还提出了围绕这种护目镜显示器的有趣产品体系，比如将其存储介质设计成首饰，就像项链和耳环一样。

以其未来派太空歌剧式小说而闻名的作家阿拉斯泰·雷诺（Alastair Reynolds）说：“总的来说，不仅是游戏，我们将看到增强现实型技术在越来越多领域的应用。这种趋势将不断发展，直到现实世界与虚拟世界完美融合。”不过他认为这样的未来离我们还很远，虽然他也相信当前的屏幕形态注定要被淘汰。作为一名科幻小说家，他的作品中经常要出现某某人物对着某种计算机界面操作的情节，他的最新作《蓝色怀念地球》（Blue remembered Earth）将时间设定在 150 年后的未来，其中所描绘的未来世界完全没有屏幕的存在，他说：“我知道屏幕总有一天会消失的，不知是 10 年还是 50 年。”书中也没有任何计算机实体硬件，这些技术已植入人体，并通过护目镜显示器显示内容。

也有一些科幻小说家对护目镜显示器技术不以为然，《孤岛危机 2》剧本作者理查德·摩根（Richard Morgan）认为，便利性是技术发展的首要原则，而护目镜毫无便利性可言。他说：“作为一名科幻小说家，以及一名人类，我不信这种直对视网膜的玩意儿。我 45 岁了，最近才开始需要戴眼镜，你不知道把这该死的东西戴在头上多让我心烦。”在他看来，这种技术实现起来不难，关键是人们并不是那么需要。

还有一个问题是，如果使用护目镜式显示器，那么我们该如何进行操作？利用动作感应技术凭空手舞足蹈？还是像盲人一样拿着手柄？语言控制是比较理想的解决方案，不过不管语音识别做到多精确，在很多情况下，语音识别只能解决一小部分操作问题，有时候你还是需要类似于键盘的东西打打字，或者类似于触摸屏和鼠标的东西在画面上点来点去。

▲要是显示器继续朝着大尺寸发展，迟早有一天会变得这么大，只是大多数人的住宅可放不下这么大的显示器，就算只是一块幕布也很难放得下。

## 多通道立体画面

护目镜式显示器可能会成为未来的关键技术，不仅应用于游戏，也应用于电子商务、办公、网络社交等各种用途。不过 Gaikai 的大卫·裴瑞认为，未来仍然是传统显示器的世界，不过屏幕解析度会提高到 4K（横向 4096 像素），而且采用“多通道立体画面”，即每个场景都采用多个角度摄像头录制，所有数据存储于光碟中。观众在观赏时，可以通过电视机的动作侦测器（类似于 Kinect），实现转动头部以移动视角，将其与 3D 成像结合，就实现了类似于全息成像的技术。

## 消失的主机

游戏产业正在进化的绝不止是技术，商业模式也在发生前所未有的激烈变化。自从社交网络和智能手机上的廉价游戏崛起，由任天堂在 20 多年前提出的权利金模式正遭到巨大挑战，低价甚至免费提供的游戏正在成为新趋势，而且这种趋势有加速蔓延的迹象。新成立的 GamesAnalytics 公司专门为网络与社交游戏发行商提供数据分析与市场咨询。该公司的北美营业部主管艾伦·米勒（Alan Miller）是 Activision 公司的创始人之一，他说：“我认为现在是自 1970 年代末家用机出现以来游戏产业最令人兴奋的时期，游戏产业的很多重要方面都在发生激烈的变化。最重要的一个趋势是游戏开始改走数字发行渠道，在未来十年内，绝大多数游戏都将通过高速无线网络提供。这不仅是把渠道从商店搬到网络，它也将带来新玩家，新游戏类型和新盈利模式。我认为在十年内，世界上一半以上的人口将会几乎每天都玩游戏，全球游戏年产值将超过 1000 亿美元。”

当前的传统游戏产业仍然过度依赖传统零售业，尽管这两年美国游戏市场规模出现下滑，作为美国最大游戏零售商的 GameStop，其营业额仍然在不断攀升。有人担心数字发行模式的崛起不仅会颠覆零售业，也将让传统游戏业遭受巨大的灾难。这就像一个温水煮螃蟹的过程，水温逐渐加热，锅里的螃蟹在温水中感觉舒适，没有产生足够的危机感，当它们意识到危险的时候，可能已经逃不出去了……对传统零售业仍然感觉良好的游戏产业也是如此。前 SCE 全球工作室总裁菲尔·哈里森（Phil Harrison）如今是伦敦风险投资伙伴公司的联合创始人，他认为游戏产业可能会变成苹果的天下，因为 AppStore 提供了当前最简单完善的网络发行渠道。过去人们以为下载速度、安装便利性、网络支付的不便以及缺乏实体满足感等因素将成为数字发行难以克服的

障碍，但 AppStore 已经将这一切逐步克服，点一下图标、输入密码，你需要的应用就出现在桌面上，等待几分钟、最多几十分钟后，即可开始应用，绝对比自己开车到游戏店里买游戏方便得多。所谓的实体满足感也因为低廉的价位而变得不那么重要。哈里森说："家用机厂商正遭遇巨大的风险，除非他们立刻改变商业模型，否则很快会变成老古董。"

不仅是硬件商与零售商，游戏发行商也将因为商业模式的变化而经历一轮大洗牌。哈里森说："EA 当前的一个最大优势是其实体发行渠道，包括他们与全球数万家零售店的良好合作关系，以及将游戏摆到这些游戏店货架上的高效发行机制。但随着数字发行的流行，这种优势的作用将越来越弱。同样的道理，因为零售商作用的减弱，零售渠道强大的厂商如任天堂、Activision、微软、索尼……他们的力量都将减弱。"

云计算已进入游戏业，第一个吃螃蟹的是小公司 OnLive，由于公司规模有限，目前难以形成气候。业界名人大卫·斐瑞（David Perry）也提出了一种新型数字发行模式，他的 Gaikai 服务提倡用云计算带给玩家前所未有的便利性。斐瑞说："我们要站在玩家的角度，想想他们需要什么？我认为到最后便利性可能才是他们最需要的。现在回过头来，我们会发现便利性对娱乐业多么具有颠覆性。以前我们买堆积成山的 CD，CD 行业就不断设计出密度越来越高的 CD，使其能有保真度更高的音质。然后超便利的 MP3 出现，一下子颠覆了整个行业的发展方向，虽然它的音质没那么好。所以在质量与便利性的对决中，胜利的总是便利性。"

无需等待、无需下载，直接点击即可马上玩到想玩的游戏，甚至无需购买游戏机……没有什么能比云计算更便利。但是任何轻微的拖慢都将毁掉云计算游戏，与普通的网络拖慢不同，云计算游戏如果拖慢，导致客户端从发送操作信息到接收相应画面之间出现延迟，哪怕只是几毫秒，都可能造成游戏无法正常进行。所以除非网络带宽与稳定性问题被彻底解决，否则云计算不大可能成为业界主流。而如果这些问题被全部解决，云计算时代真的到来，最兴奋的可能是游戏开发者——他们再也不用每隔几年就要重新学习新一代主机的游戏开发环境，也不用同时掌握多种主机的游戏开发工具，因为在那个时代，所有游戏都将在服务器中运行，完全无需再为内存、容量等问题而苦恼。云计算还能一劳永逸地解决掌机的耗电问题。电池技术是当今消费电子领域最大的瓶颈，芯片技术有清晰的发展蓝图，但电池无法像芯片一样越做越小，需要多大的储电量，就要有多大的体积，性能与耗电量之间的权衡永远是令工程师们头疼的问题。而如果实现云计算，硬件本身的运算能力不再重要，电池问题也就迎刃而解。云计算意味着掌上设备的大多数元器件可以被掏空，只需留下屏幕和最基本的解码器。斐瑞说："我估计 20 年后，我们会觉得在自家硬盘里存储成吨的数据是一种可笑的事，就像电刚刚发明时，所有大户人家和工厂都有自己的发电机，然后我们有了国家电网。同样的事将会在云计算领域发生。"

## 隐形眼镜式全方位成像

未来技术学家伊安·皮尔森构想了一种十分迷人，而且听起来很有可能实现的成像技术——隐形眼镜式显示器。将显示器做成和隐形眼镜一样的小小镜片，装到用户的眼睛上，将画面直接呈现于视网膜上面。我们知道要实现这样的技术，需要非常漫长的时间，但这确实不是没有可能实现的。实际上，3 年前华盛顿大学就成功开发出世界上首款隐形眼镜式显示器，研究人员表示，这种技术如果长久发展下去，完全有可能达到超越视网膜分辨能力的超高解析度。由于每个眼睛各有一个镜片，因此实现 3D 成像非常容易，而且因为成像角度能覆盖整个眼珠，所以可能做到真正无死角的 360 度全景立体成像，这是无论 3D IMAX 还是球幕电影都无法实现的。将此技术与头部及眼珠动作侦测技术结合，有望实现最接近虚拟现实的全方位成像技术，而这种隐形眼镜，将成为人们在现实与虚拟世界之间切换的工具，成为人们进入虚拟世界的虚幻之眼。

## 社交网络

在云计算时代，护目镜式显示器显得更有意义。将移动设备"掏空"后，可以做出和眼镜一样轻盈，同时又让用户看到大画面的护目镜式显示器，可以将解码芯片与蓄电池做到眼镜架里。这样，一个轻盈的护目镜就可以满足用户的一切需要，不仅硬件与显示器融为一体，而且同时满足移动设备的便携性与家庭大电视的大画面视觉冲击。但是还有一点是其无法满足的，那就是一群人聚在电视机前的那种社交乐趣。我们无法想像客厅里没有大电视，一家人坐在沙发上像盲人一样戴着眼镜的场景。我们更加难以想像办公室里两个同事对着电脑屏幕讨论设计方案的常见场景，变成两个戴墨镜的人对着空气互相比划。

无论是娱乐还是办公，社交性是极其重要的一部分。吉布森说："我认为 Facebook 和 Twitter 的发明就像城市的出现一样意义深远。"社交游戏的流行是游戏业的一场返璞归真的运动，将膨胀到数百人制作规模的游戏项目，打回到三四人就能做好一款游戏的美好年代。哈里森说："那种由故事推动的单人游戏我认为会越来越少，它们的制作成本也会不断提高。这并不表示它们会完全消失，只是数量会更少。我认为所有游戏到最后都要依赖于某种社交网络。"

这些业界预言家们对未来的看法不尽相同，但他们的观点可以大致归纳为两点：在微观层面上，人类与机器的结合将更深入；而在宏观层面上，技术与社交的融合将更彻底。社交游戏与休闲游戏已经让许多开发商与发行商们眼红。Zynga 只不过从竞争对手那里抄了几款简单的社交游戏，就一跃成为市值最高的游戏发行商，把辛苦积累 30 年、员工超过 7000 人的 EA 远远地甩在屁股后面。意识到社交游戏重要性的 EA，开始动用其大量资金储备，不断收购休闲与网络社交游戏开发商，最近超过 10 亿美元收购的 PopCap，价码已远远超过了 EA 曾经收购的所有游戏开发商。几年前，PopCap 还是游戏业界里不入流的小不点，过去可能完全不将它放在眼里的 BioWare、id Sofware 等大开发商，如今该情何以堪？面对这些轻轻松松赚快钱的厂商，传统游戏厂商们难免心理失衡。为了如今的高清大作，三四个美工忙活一整个月，可能只够做出一两个小房间，而且最后可能有 80% 以上的玩家看不到他们做的房间。而休闲游戏开发团队也许能在同样的时间里做出一个完整的游戏，然后被上千万人玩到，甚至成为新的社会现象。过去只有任天堂等极少数的超级发行商能将超级简单的游戏变成社会现象，而如今几乎所有厂商都有成为下一个 Zynga 或 Rovio 的机会。极度失衡的投资回报率将会让炉火中烧的传统游戏厂商们在未来几年内改变自己的基础经营理念，休闲与社交游戏的风暴才刚刚开始。

# 现实篇：次世代主机技术分析

## 画面新方向

Epic Games 可以说是本代主机的画面标准制定者，早在 2003 年的游戏开发者大会上，他们就用一段“虚幻引擎 3”的 DEMO 演示，向人们展现了高清时代家用机的画面标准。如今回过头来，我们仍然可以说当时的那段演示确实代表了当今 PS3/X360 游戏的画面水准。今年 3 月的游戏开发者大会上，Epic Games 又发布了一段代表其新一代引擎技术的 DEMO 演示“撒玛利亚人”，让人们一窥下一代主机的画面标准。但是这次并没有像 8 年前一样引起轰动。最近 Epic Games 总裁 Mike Capps 在欧洲游戏开发者大会期间悲观地对记者说：“我担心不会再有人关心次世代技术，因为大家都忙着玩 Zynga 的 Facebook 游戏，他们不需要次世代主机。”

Mike Capps 的担忧代表了传统游戏业界大部分人的心态。作为业界的技术先锋，Epic 自然希望业界继续朝着一直以来的图像技术发展方向进化，这样他们就可以继续卖他们的高端引擎技术。而且因为未来的图像技术将更复杂，对高级引擎的需求量将会更大，Epic 将迎来更大的商机。但是令 Mike Capps 失望的是，GDC 之后，并没有多少厂商因为看到“撒玛利亚人”的 DEMO 而向他们咨询新一代引擎技术，这跟 8 年前“虚幻引擎 3”公布后门庭若市的火爆局面完全不同。Mike Capps 认为是暴利的社交与休闲游戏让厂商们对技术进化失去了兴趣——既然可以用简单廉价的技术创造更高的利润，又何必费劲地往高风险的技术牛角尖里钻？

另一个原因是成本因素。当前高清游戏的成本已经高到让一线大厂商也感到十分吃力的程度，如果下一代主机的画面达到“撒玛利亚人”所描绘的程度，不管引擎技术多先进，开发环境多友好，光是制作那些场景与角色细节，就能把美工们累死，同等规模的游戏，需要的美工数量至少要多一倍。游戏开发成本将会随之大幅提高，到时能承受这种制作规模的游戏只剩下《COD》、《GTA》那种超大作，就算是这些游戏也会因为成本大幅提升导致利润率大幅降低。而最可悲的是，投入那么多钱做出来的游戏，在玩家们看来，与本代主机上画面最强的《战地 3》等游戏相比可能并没有太明显的进化。因为自从进入 PS2 时代之后，图像技术只能朝着画面的细节进化，而当你的眼睛与电视机距离 3 米以上时，画面细节变得不那么容易分辨，更何况在高速运动的动作场面中，我们是否真的需要丝丝分明的头发与针线清晰的衣物？是否值得为这些细节而让游戏制作成本成倍提升？

最近 AMD 表示次世代游戏画面可以达到电影《阿凡达》那样的效果，如果真是这样，那么硬件性能的提升确实是有意义的，但是软硬件成本的提升程度就不是一两倍能打住的了。如果游戏画面做到《阿凡达》的程度，那么制作成本也将达到同样的级别（超过 3 亿美元），在这样的成本级别上，每年能盈利的游戏估计不会超过 2 款。而主机的成本更是会高到令人咋舌的地步，愿意花钱买游戏机的人将只剩下铁杆玩家，游戏产业的消费者数量会更少，游戏实现高销量的难度也将更大。正因如此，如今从游戏开发商到发行商，都不再像过去那样早早地为次世代技术而未雨绸缪。似乎整个业界都希望次世代晚一点到来。过去硬件商之间不断进行技术竞赛，各厂商都希望比对手更早推出次世代主机，实现抢占市场的目的。Xbox 的寿命因而被缩短到 4 年。现在微软与索尼都变成了观望者，谁也不愿率先迈出图像技术进化的步子。X360 发售 4 年后才开始盈利，之前的亏损现在应该还没有赚回来；而 PS3 目前仍在亏损，估计永远都无法将过去的亏损填平。如果下一代主机继续以高性能为卖点，很可能会重复同样的亏损之路，甚至亏得更多。

▲《阿凡达》中所描绘的全息成像也许是成像技术的终极方向，不过目前距离我们还太遥远。

那么次世代主机的画面究竟会不会进化？预言家们相信，画面进化仍是不可或缺，但进化的方向可能不大一样。回顾过去几十年的历史不难发现，游戏机图像技术一直是伴随电视机技术而进化的，从模拟信号到数字信号再到纯平电视，一直到如今的高清电视，与游戏机的换代历程非常吻合。下一轮电视机技术的进化方向是 3D，那么 3D 也有可能成为次世代游戏机的标准。不过比起高清，3D 因其不够自然的观赏体验，在消费者中存在强烈质疑，未来能否像高清电视一样普及开来仍是未知数。从经济性角度分析，次世代主机在开启 3D 模式时可完美实现 1080p 解析度、60fps 帧率是比较合理的规格（PS3 的 AAA 大作开启 3D 模式后最多只能达到 720p/30fps），这样可以保证将主机价格控制在 300 或 400 美元以下仍有利可图，同时因为不强调画面细节度的提升，因此不会大幅提高游戏开发成本。但这样一来，对玩家来说新主机的视觉冲击力提升幅度可能不够明显，难以激起他们的购机欲望。要让玩家有足够的动力进入次世代，硬件商还要寻找新的卖点。

▲GDC2011演示的“撒玛利亚人”DEMO，画面细节非常惊人，但是整体视觉冲击力不见得比本代主机强许多。

## 表情的进化

画面的进化不止是更高的多边形数、更真实的光影和更清晰的贴图，与其把钱花在人物面部的毛孔和汗珠上，还不如把人物表情做得更逼真自然一些。Rockstar/Team Bondi 的《黑色洛城》使用动作扫描技术，制作出极其传神的人物表情。游戏中，人物的面部细节并不是很复杂，但是因为需要运算的人物面部活动点太多，所以需要占用大量的处理能力，以至于同屏最多只能出现三张脸。如果将次世代主机的运算性能用来改良人物表情，不仅不会造成制作成本的提升，反而有可能降低成本。Team Bondi 表示，因为要适应主机性能，他们将动作扫描之后的数据进行了超大比例的压缩，由于人物面部是通过摄像机拍摄后转化而成，所以对他们来说制作更高逼真度的脸部反而更容易，他们的最高精度脸部建模完全可用于拍摄电影。目前 Quantic Dreams、EA、育碧等公司都准备使用动作扫描技术制作人物表情，更逼真的表情可能会成为次世代主机的重要进化方向。此外，目前 Team Bondi 的技术还只能扫描人物脸部，无法对演员全身进行扫描。不过 Team Bondi 已经表示可以通过技术改良实现全身扫描，未来可以将整个演员“扫描”到游戏中，只要游戏机有足够的运算能力，他们就能用低廉的成本带给玩家最逼真的游戏角色。

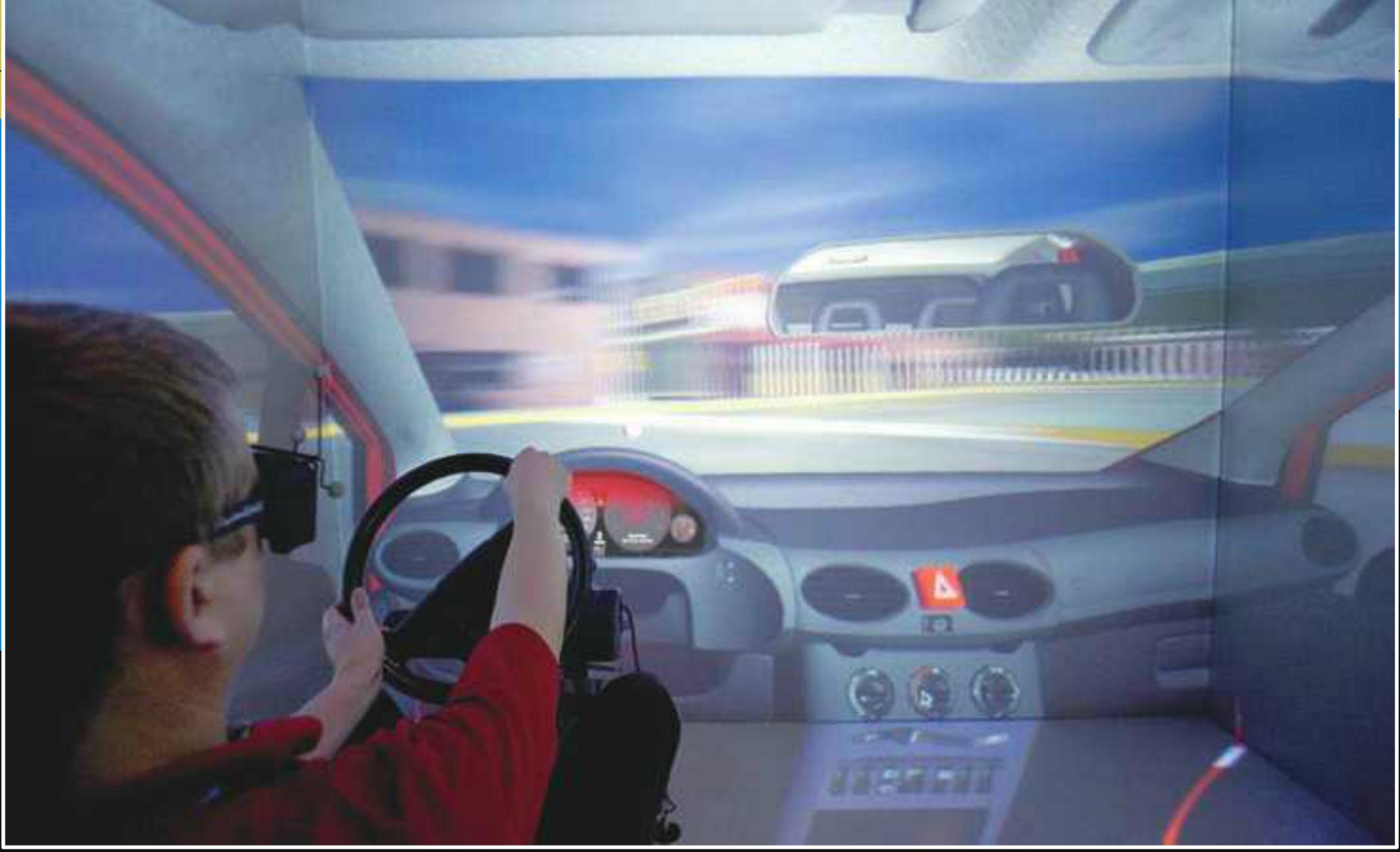
▲用更强的处理能力制作更逼真的人物表情，这才是把性能花在刀刃上。

# 体感+3D

索尼与微软通过延长主机的生命周期来收回前期过于庞大的投资，虽然最近不断出现次世代主机的传闻，但是从商业角度分析会发现其可能性确实太低。索尼目前仍在PS3上亏损，又怎会在其即将进入盈利周期之时，马上投入巨额资金开发次世代主机，再次将自己陷入亏损泥潭？目前PS3的销量保持稳中有升的趋势，随着技术的发展，其价格也有很大的下探空间，继续降价之后还可以将寿命继续延长。而微软也摆明了要在未来几年内大力发展Kinect，并且在E3 2011期间宣布X360将迎来《光环》的新三部曲，相当于再次强调X360还有很长的路要走。

只要软硬件能保持理想销量，主机生命周期多长都没问题。不过周期拖得太长将会让社交与休闲游戏有机可乘，软件商们总是要不断寻找新的商机，主机的技术周期延长后，他们就可以将多余的资源投放到时下最火爆的社交与休闲游戏，当次世代主机卷土重来，休闲游戏可能已经成为他们的主业，传统游戏变成了副业。主机厂商们应该向苹果、Facebook等新势力发起休闲游戏争夺战，任天堂已经在努力，但毕竟势单力薄，索尼与微软也应积极加入游戏产业保卫战。次世代主机可能会在休闲应用方面全面进化，经济的价位、简单便利的用户体验是吸引休闲玩家，扩大游戏人口的重要前提。

任天堂的Wii U提出用高清画面吸引核心玩家，用创新操作吸引新用户。不过由于Wii U的操作介面太复杂，又是触摸屏又是大量按键，不利于休闲用户迅速理解掌握，反而类似于Kinect的全身体感与语音控制可能才是次世代主机的方向。最近2K Games总裁Christoph Hartmann表示，Move和Kinect都只是“实验”，是为标配动作感应功能的次世代主机做准备。完美的1080p/60fps 3D画面，加上真正1:1的体感操作，可能会成为次世代主机的真正形态。虽然这两种技术玩家们都已见识过，但是将二者结合却是绝大多数玩家从未体验过的，再加上几乎毫无延迟的体感操作、低视疲劳度的稳定3D画面，确实能为我们带来技术更新换代的强烈刺激，更贴近现实的直观操作也更能吸引休闲玩家。如果将这种主机锁定2014年发售，以那时的工艺技术水平，在成本与技术成熟度方面应该都能做得不错，游戏开发成本也可以得到控制，独具创意的低成本休闲游戏也有成为社会现象的可能。索尼早就在进行“体感+3D”的研究，并且在CES、GDC和E3都进行过内部演示。

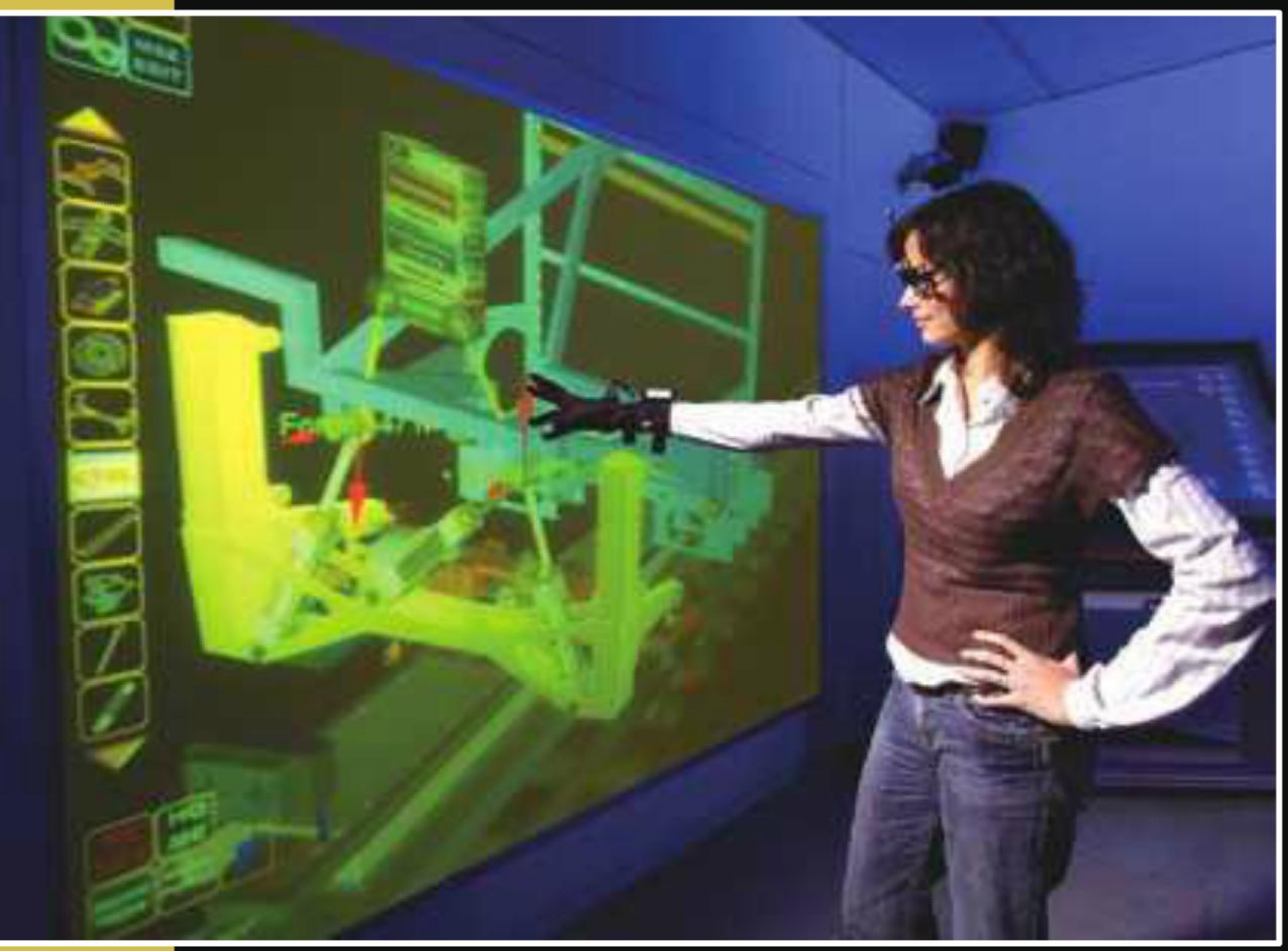


▲如果将体感与全方向立体投影技术结合，将会有更惊人的游戏体验。

“体感+3D”符合虚拟与现实世界融合的趋势，也有很好的技术可行性与成本可控性，不过能否成为次世代主机的核心，还要看3D电视能否普及。去年3D电视的销量只有业界预期值的一半，不过市调机构In-Stat预测，到2014年美国的3D电视普及率将达到40%——如果真能达到这一数字，那绝对可以满足游戏机硬件商的需要——要知道在X360上市那一年，美国的高清电视普及率不过13%！ In-Stat相信到2014年，3D电视频道将超过100个，3D电视的价格将与同档次高清电视几乎持平，同时因为许多家庭现役高清电视达到了多数电视机一般的使用年限，因此会大规模更新换代，进入3D时代。而2014年被普遍认为是PS4/X720最有可能的上市时间，游戏机与电视机共同进入3D普及期，正符合过去几十年游戏机与电视机共同进化的历史规律。

今年E3展，索尼公布了一款售价仅500美元，还配一副3D眼镜和一张游戏的PlayStation品牌3D电视，创下3D电视价格新低，同时也宣告了索尼将3D电视与游戏互相推进的决心。除非3D市场突然崩溃，否则PS4强化3D功能应该是毋庸置疑的事。微软对3D态度冷淡，但是如果3D电视加快普及，微软要实现3D体感，只要对固件进行升级即可。

如果3D电视真的只是昙花一现，游戏机是否将失去机能进化的意义？游戏开发者们普遍认为，次世代游戏机性能提升仍是大趋势，但性能的提升不一定只反映在视觉效果上。画面的进化已经到了瓶颈，继续进化不是做不到，只是在成本上不允许。但是还有很多其他方面还有很大的性能进化空间。高精度的动作侦测需要强大的运算能力，看不见的AI技术也需要强大的处理性能为后盾。AMD主管尼尔·罗宾逊（Neal Robinson）表示，微软的次世代主机将非常注重AI的进化，比如在《GTA》新作中，路人们的行为方式会更接近真人。如果将AI的提升与《黑色洛城》的动作扫描技术结合，我们在游戏中碰到的NPC都将变成活生生的人物。AI技术的进化意义不止是让你的敌人更聪明、更难对付，当AI高到一定程度，还能帮助游戏开发者更便捷地做出更逼真的游戏。比如在《GTA》那样的沙箱式游戏中，开发者不需要再为玩家不同的行为可能性预先做好NPC的各种反应，NPC们会在AI的指引下自行做出真实的行为。玩家与NPC的语音对话也将成为可能，这样人机交互将从单纯的指令输入进化到虚拟与现实交融的新时代，对于以互动性为根本的游戏业来说，这种进化的意义远远高于过去的任何一次画面进化。



▲与浮现在眼前的物体进行体感互动，这样的游戏操作还是很吸引人的。

## 体感全息成像

前段时间有消息称，索尼与微软都在研究利用动作侦测实现的全息成像，并且索尼方面已经证实。全息成像与立体成像的区别在于——全息成像技术会根据观察者视点的变化而呈现出不同角度的画面，这样电视屏幕中的物体就像是实体一样，你在不同的位置与角度观察，就会看到不同的部位。用Kinect或PS Eye捕捉玩家的眼睛位置，根据位置的变化调整画面角度。其实几年前日本就出现利用这种创意制作的成人游戏，玩家只要蹲在电视机下面往上看，就能看到女主角的裙底风光。将这种技术进一步完善，并结合3D电视，实现全息成像是一件很容易的事——虽然从技术上说这只能算“伪全息”，不过确实是未来几年内最经济可行的全息技术。利用该技术将实现非常多样的趣味游戏创意，除了窥视裙底风光外，还可以应用到所有游戏类型，比如在拳击游戏中，对手一拳打过来，你可以向侧面一闪，这时你会看到对方的手臂侧面，更有一种躲开拳头的真实感；在动作冒险游戏中，你要将立体呈现的游戏场景当做实物模型一样，在电视机前上下左右地观察各个场景角落，寻找隐藏的机关；而在FPS游戏中，你终于可以用移动头部的方式躲避子弹，在子弹时间状态下，一个成功的侧闪，没准还能看到子弹从自己的脸旁掠过……对于这样的游戏，不管你是核心玩家还是从未接触过游戏，应该都会有一试究竟的欲望吧？

# 网络一体化

不管次世代主机在图像技术和操作方面如何发展，有一点可以肯定：网络的重要性将会更高。更简单便利的网络环境是大势所趋，不过由于次世代游戏的容量太大，类似于 AppStore 的纯网络发行模式仍难以在家用机领域实现。根据当前网络基础设施的发展速度，云计算也很难成为次世代主机的标准。理想的发展策略是增强家用机网络服务的社交性，借此作为扩大游戏人口的突破点。

社交网络正在成为人们日常生活的一部分，不管是电脑还是手机，微博正成为最重要的应用之一，而作为人们日常生活另外一个重要部分的客厅，却依然是社交网络的处女地。微软已经将 Facebook、Twitter 和 Last.fm 引入 Xbox LIVE，但客厅里的电视与电脑和手机不同，没有多少人会坐在沙发上、对着电视机发微博，况且用手柄输入文字太折腾人。家用机需要的是属于自己的社交网络。菲尔·哈里森多年前就预测社交网络将成为今后游戏机的重要功能，于是斥巨资打造了 Home，可惜这种并无便利性和实用性可言的社交网络成为失败的试验品。今年 E3 展，微软公布了多项围绕 Kinect 的网络社交功能，“体感聊天”确实是非常适合客厅的网络应用。前两年 E3 展公布的影像中还有一边视频聊天，一边推荐衣服并视频试衣的有趣功能。次世代主机的社交网络就应该提倡便利的视频聊天与网络体感互动。

▲有人将Kinect改造成互动视频会议装置，可以对桌面上“幻化而出”的图像进行体感操作。

社交网络是互联网的长期发展方向，当前以个人网络空间、博客、微博为基础的社交网络将不断进化，从文字、图片为主进化到视频互动应该是合情合理的方向。苹果将 Facetime 作为 iPhone 与 iPad 的重要功能，显然要推动社交网络的视频化。而目前在电视机这个重要终端上还没有一个很好的视频网络平台，这对于家用机来说是难得的好机会。次世代主机应该为用户提供最便捷优质的视频聊天功能。任天堂提出的“WiiConnect24”可能代表了未来游戏机的发展方向，24 小时开机、24 小时在线，想在电视机前和好友聊天时，不用开机、登陆系统，一句语音指令就能让视频聊天界面立刻出现在电视机屏幕中，用体感操作即可选择在线的好友发起视频对话邀请，在聊天时，还可以进行体感互动，比如调出你正在玩的某款游戏，让对方的窗口中出现游戏画面，你可以向对方咨询接下来该怎么打，甚至用体感的方式将自己游戏画面窗口中的某种道具“抓到”对方的窗口里，直观地实现道具的赠送与交换……这种视频互动有着无穷的可能性。

▲Kinect的社交网络计划正全面推进中。

Kinect 向公众开放源代码后，MIT 媒体实验室将它改造成互动视频会议系统，实现了普通视频会议无法做到的在线协作，比如用手“触摸”视频窗口中的某些物体，就会出现相关信息。与普通视频聊天摄像头相比，Kinect 最大的好处是可以在传输视频的同时传输操作信息，利用这种特点，视频通信将迎来一次重大进化。那时“游戏机 + 电视机”的组合可能成为人们首要的通讯方式，人们就算不玩游戏，也会出于互动视频聊天的需要而购买游戏机。比起开机等半天、登录聊天软件再等半天的电脑视频聊天，这种便利而舒适的视频通讯体验更适合注重便利性的主流群众。而且比起 iPad 的 Facetime，家用机的体感视频聊天不用近距离对着屏幕，对方可以看到你的全身和周围环境，还可以利用体感或语音操作进行镜头伸缩，在必要时呈现头部或其他部位的特写。

除了一对一的视频聊天外，还要形成网络社区才能具备传播优势，实现加速普及。可以为用户建造视频版的 Facebook，用户在生活中见到任何趣事，就用手机拍摄视频，同步上传到自己的网络空间。用游戏机上网时，看到感兴趣的视频，可以用体感操作的方式马上链接到自己的网络空间。访问空间的好友可以留下语音或视频评论。还可以在空间里开设“视频信箱”版块，想跟好友进行视频通话，对方却不在线时，可以将你的对话视频保存到信箱里，对方上线后马上就能看到。这将会比通讯软件留言、电子邮件等方式更加便利，而且在你的视频留言中还能包含操作信息，使其他关联程序的离线操作成为可能。

所有网络内容的融合也是次世代主机的必然趋势。索尼与微软都在进行这一方面的努力，利用游戏机进行在线视频点播已获得用户的广泛接受，接下来是将电视频道也融入到游戏机。去年就有消息指微软将会在 Xbox LIVE 上利用 IPTV 取代机顶盒，X360 电视服务的全面开通进入倒计时。游戏机取代数字电视机顶盒，才能实现真正的一站式娱乐服务，游戏、影视点播、网络浏览、电视频道才能无缝切换，无需在电视机上进行输入信号源的切换，一切娱乐内容都可通过语音或体感操作获取。如果今后的电视频道都是基于游戏机的 IPTV 服务，将可以实现电视节目的双向互动，也为处于困境的电视传媒创造新机会。比如当你在《GTA》新作中打开电视机，能收看到现实世界的电视频道，在电视中播放某游戏的广告时，你只要挥挥手或者用语音指令就能立刻切换到该作的官方网络空间，马上在线试玩或预订游戏……这是从十几年前 Xbox 计划启动时就已提出的远期目标，如今我们已经能够看到这种一体化网络实现的可能。

▶已经有人用Kinect和3D电视结合，实现了简单的全息成像，在演示中头部上下左右移动，就能看到画面中飞机和球的不同角度。

# 自由谈

栏目主持 奈落

**暑假真的是学生时代最美好的事，一个学期往往刚开学就开始盼着寒假暑假。不知道大家假期过得如何？有没有把一些欠下的游戏债补完呢？还是和家人朋友去旅行了呢？其实要回忆一下自己的经历的话，我觉得与其说暑假本身很愉快，不如说邻近暑假的那半个月心中的期待和计划更让人愉快！大家觉得如何呢？自由谈期待你的声音，投稿信箱：tt@ucg.cn**

## 小鱼，大冒险

作者 Delphi

如果将游戏产业比喻为一座池塘，实力雄厚的大公司是游弋在深水中的大鱼，而小公司则嬉游于岸边浅水，满足于吞食那些小鱼小蟹。不过，能够对外界变化时刻保持敏感，真正激活一潭死水的往往就是这些活跃的小鱼。位于英国伦敦，名不见经传的独立游戏开发商 Icon Games Entertainment，员工只有 10 余人，一直专注于 Wiiware 和 PSP Minis 等小游戏的开发工作，游戏的平均销量只有千余套，可谓是游戏产业标准的“小鱼”。“我们是独立游戏开发者中最大的，同时也是游戏公司中最小的。”Icon Games Entertainment 创始人 Richard Hill-Whittall 这样形容自己的公司。尽管如此，小鱼也能有自己的大冒险，在接下来的故事中，你可以领略到他们在困难和挫折中实现自身梦想的顽强精神，而对于那些游戏产业的真正巨头，Icon Games Entertainment 也会给出迄今为止最直言不讳的评价。

1998 年，刚刚离开大学校园的爱尔兰人 Richard Hill-Whittall，与自己的妹妹 Claire Hill 共同创建了一家游戏公司：Graphic State，主要制作 GB 和 GBA 游戏，客户包括 Lego Media、THQ、TDK、Midway、BAM、Acclaim 和 Virgin Interactive 等，而他们最成功的作品，莫过于 GBA 版本的《疯狂出租车》以及采用全 3D 画面的空战游戏《Star X》。一直担任公司创意主管的 Richard Hill-Whittall 回忆说，“自始自终，公司都在勉强运营，有时收入不错，有时则作了赔本买卖，我们一直在寻找适合自己的开发和赢利模式，但作为一家小公司，我们只能跟随趋势，而没有能力独自开创新局。”在任天堂宣布新一代掌机 NDS 后，无法承受数倍于 GBA 游戏开发费用的 Graphic State 只能关门大吉，Claire Hill 加盟了另一家游戏公司，而 Richard Hill-Whittall 则继续创业，他瞄准了一个在当时刚刚孕育而生的新领域——电子游戏的数字发行。

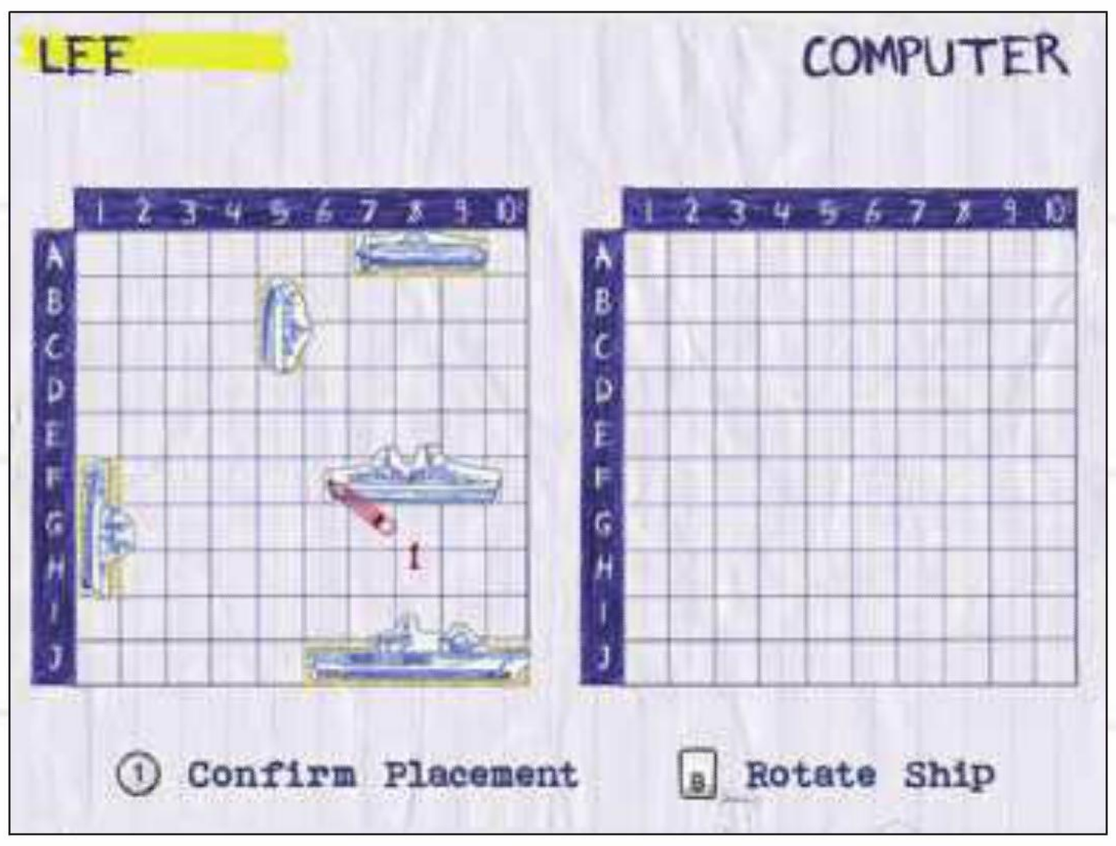
2004 年，Richard Hill-Whittall 创建了 Icon Games Entertainment，主要开发 iphone、Wiiware、PSN、XBLA 平台的下载游戏，迄今已经推出过 20 余款作品，7 年来的经历可谓充满曲折、甘苦自知。“有过喜悦，享受到成就感的时刻，但更多的时候，我们笼罩在担忧和恐惧之中，公司曾多次在死亡线上徘徊，这也许就是小公司的宿命。”谈到这里，Richard Hill-Whittall 突然话锋一转，“但我们的生命力很强，我们热爱游戏产业，而这个产业也赋予了我们机遇——尽管还存在一些缺陷。”Icon Games Entertainment 推出的首款作品是 wiiware 游戏《特技赛车》(Stunt Cars)，游戏的画风和特效接近于任天堂的艺术风格，拥有 24 条赛道，包括时间挑战、冠军赛等丰富的模式，但在最关键的操控手感上却栽了跟头，好在这款游戏的销售最终让他们收回了成本，只不过这是游戏发售 10 个月以后的事情了。

根据任天堂的规定，wiiware 游戏开发者的作品，只有达到一定的销售成绩才能获得版税。比如容量为 40MB 的游戏，这一数字被设定为欧洲地区销量超过 3000 套，北美地区销量突破 6000 套。容量在 16MB 以下的作品，要求稍微宽松些，欧洲地区销量高于 2000 套，北美地区不低于 4000 套。如果在两年内，游戏开发商始终无法跨越上述门槛，就意味着他们将两手空空，从任天堂那里得不到一分钱。对众多独立游戏开发者而言，由于自身技术力有限，无力宣传和推广，他们的下载游戏只卖出几百套，其实是一件司空见惯的事情。任天堂此举意在减少低素质游戏出现的机率，但对游戏产业的小鱼们确实显得苛刻而缺少亲和力。《特技赛车》同样遭遇了类似的紧箍咒，Richard Hill-Whittall 不满的表示，“(任天堂制定的规则)是游戏产业历史上对独立开发者们最不公平的机制。”

▲Richard Hill-Whittall

《特技赛车》第一季度的销售情况不出所料的没有达到任天堂设定的门槛，在接下来的 4-6 月间，累计销量已经很接近任天堂的规定，最终在第三季度，《特技赛车》率先在北美市场销量超过 6000 套，而欧洲地区的销量则有些迟缓，又花了三个月时间才得以达标。换句话说，在这段等待的时间里，Icon Games Entertainment 分文未得，公司没有任何一笔进帐，按照任天堂的规定，支付版税还要再等待 30 天，Richard Hill-Whittall 只得先自掏腰包负担员工的工资。2010 年 6 月，他们的第二款 wiiware 游戏《Arcade Sports》发售，依然用了一年时间才超过北美市场的规定数字，而欧洲地区的销量则惨不忍睹，只有区区几百套。或许在很多玩家眼中，Icon Games Entertainment 实在有些实力不济，但对一个健康而蓬勃发展的产业而言，小鱼同样应该拥有生存机会。

为了自救，并经过深刻反思，Richard Hill-Whittall 决定今后只开发门槛更低的 16MB 容量的 wiiware 游戏，同时针对 wii 平台的特性，打造一些真正能够体现多人同乐的作品。他们在 2010 年 12 月推出的《Family Games》，将传统的纸笔游戏搬上了 wii 平台。画面简洁而明快，十分适合家庭同乐。每次游戏前，玩家通过包剪锤的小游戏来确定谁先手，十分有趣。本作包含了 8 种小游戏，比如大海战、五子




▲《家庭游戏》画面很清新。

▲惨遭滑铁卢的《Soccer Bashi》。

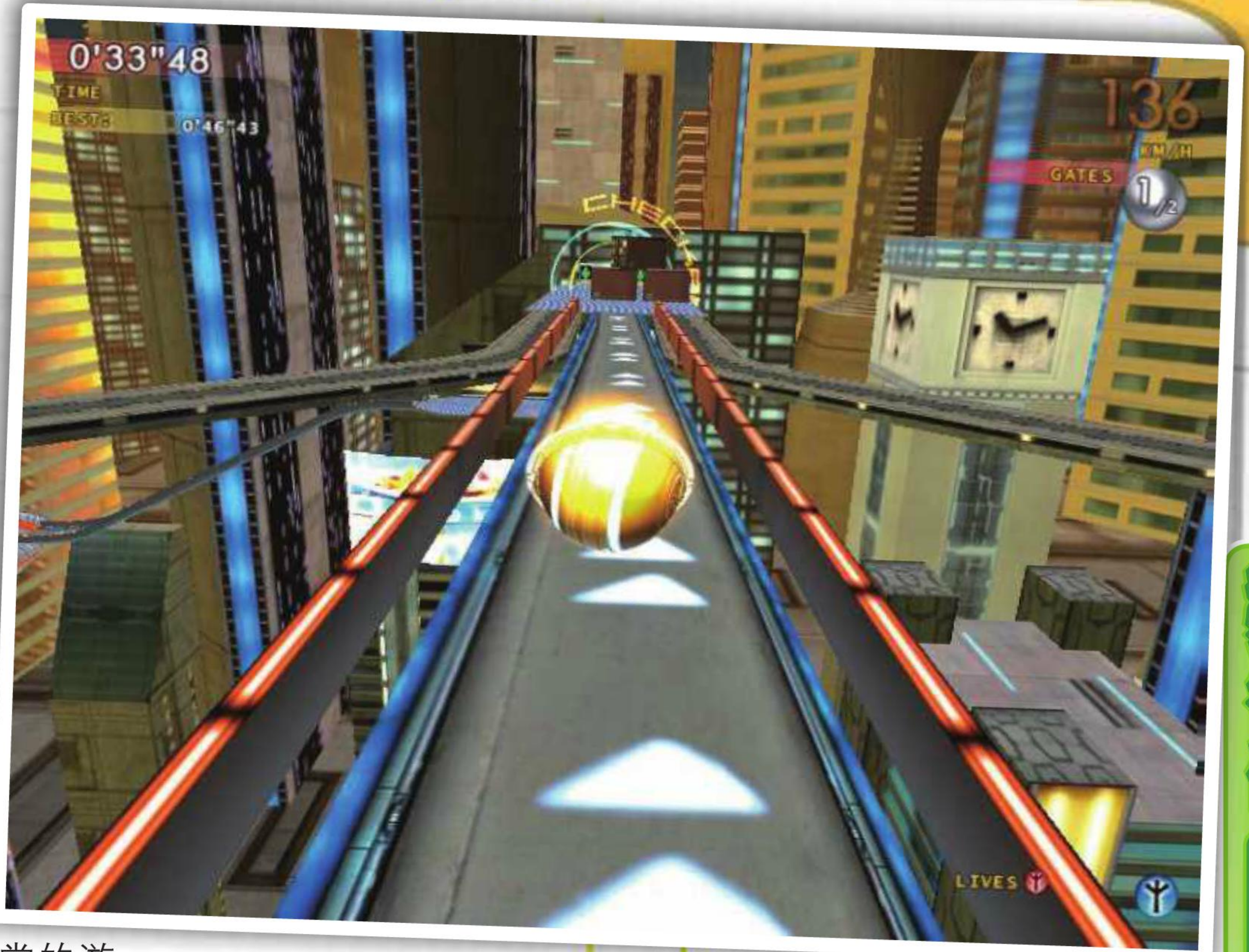
本栏目文章仅代表作者个人观点。

棋、一条龙、猜密码、火柴图形等。游戏除了支持玩家挑战电脑，还允许4名玩家展开家庭竞赛。每一项游戏的难度都可以进行调整，很适合家庭成员们的休闲娱乐。《Family Games》在北美地区的销量，仅用了一个季度就达到了规定数字，欧洲地区则花了6个月的时间，是目前Icon Games Entertainment最成功的一款wiiware游戏。

《Soccer Bashi》，是一款被Richard Hill-Whittall寄予厚望的作品，也是Icon Games Entertainment迄今为止经历的最惨痛的失败，几乎将公司拖向了死亡的深渊。本作将经典的打砖块游戏和足球比赛结合在一起，玩家不但要击碎所有砖块，而且还要把足球射入网窝。在某些关卡中会出现Boss守门员。游戏有90余个场景，障碍物和敌人会采取多种防守手段，而玩家也拥有炸弹、激光等关键道具。虽然游戏总体制作质量还算不错，但是Richard Hill-Whittall显然高估了玩家对于打砖块游戏的兴趣。本作发售后，欧洲地区的每周销量只有10余套，北美市场的周平均销量在20套左右，毫无疑问，它永远不可能超越任天堂的销售门槛。Nintendo Life等游戏网站给它的评分只有可怜的3分，心情沮丧的Richard Hill-Whittall将自己关在办公室一整天，他想过一些补救办法，但却并没有实施的可能。

“wiiware平台最大的问题是缺乏灵活性，游戏开发者不能进行促销或者降价，而且按照任天堂的规定，除非存在严重bug，否则不能更新游戏或推出补丁。”Richard Hill-Whittall不无遗憾的表示。幸运的是，刚刚遭遇商业失败的Icon Games Entertainment，很快抓住了一个救命稻草——索尼公布了精心筹划的Minis游戏计划。2010年7月，他们推出了首个PSP Mini作品，一款街机风格的保龄球游戏。这种低成本上的商业模式，不仅有效解决了Icon Games Entertainment因开发wiiware游戏而导致的现金流不足的问题，而且让他们获得了更多样化的投资途径。Richard Hill-Whittall表示，“Mini游戏的开发工作，带给我们不少愉快的体验，它是我们救治自己wiiware伤痛的万灵药，我们的作品都获得了不错的评价，而且销售最终都赢利了。

在Richard Hill-Whittall看来，索尼更偏爱第三方，并提供了很多切实的帮助，比如在PSP网络商店为他们的小游戏打出图片宣传，经过严格的质量审核，制作团队可以随心所欲的推出补丁或更新。游戏开发商还可以自由决定临时促销或者永久降低一款游戏的售价，“最重要的是，你可以每月获得销售收入，索尼对待我们这些独立游戏开发商很亲切友好，我的一些同行朋友也有类似的评价。最令人感激的是，索尼竟然主动提出借给我们PSP的开发套件。”Richard Hill-Whittall认为，任天堂和索尼都是非常出色的游戏发行商，但前者更相信自己的力量，而索尼则乐意借助第三方的力量。“任天堂的游戏制作理念执着而坚固，而索尼的表现更灵活，会给那些与之风格截然不同的作品机会。”




在正式启动PSP Mini项目前，Richard Hill-Whittall听到了一些有关Mini游戏销量低迷的传闻，经过一年多的尝试，他给出了自己的切身感受，“相比XBLA或者PSN的下载游戏，以及目前风头正盛的App Store，Mini游戏的销量并不高，但是这种商业模式，却很适合小型游戏开发商，在上面我们依然有利可图。”以飞镖为主题的游戏《Arcade Darts》，在欧洲卖出了11000套，美国的销量是2500套，远远超出了Richard Hill-Whittall的期望，他原本认为在上述两个地区的销售数字不会高于2500套。由他们制作的保龄球游戏同样取得了不错的成绩，在欧洲和北美分别卖出了8000和6500套。更重要的是，索尼没有设定类似任天堂的销售门槛，SCEE每个月都会向开发者支付版税，SCEA的期限则是45天。

Wiiware游戏在北美更加流行，而Mini游戏的销售情况则恰恰相反，欧洲地区和北美的销售比例大概在2：1左右。Richard Hill-Whittall认为这体现了SCEE和SCEA对Mini游戏的重视程度，SCEA更青睐传统大作，而SCEE从事的项目五花八门，更乐意于拥抱小游戏作品。《Soccer Bashi》的失败，让Richard Hill-Whittall意识到，并非单纯的复古就能保证游戏大卖，如果不能做到真正有趣或者将价格压低，遭遇市场挫折就变得不可避免。而在Mini开发领域，他同样得到了一些经验教训——总会有难以预料的意外发生。由于PSN遭到黑客攻击，漫长的宕机期，给Icon Games Entertainment带来了严重的财政打击。虽然索尼暂时调低了自己的分成比例，给予开发商更多的优惠，但是，Richard Hill-Whittall还是为此叫苦不迭。

“原本销售形势非常好，但由于这场灾难，我们今年在PSN上的销售额，肯定要低于去年……尽管如此，我依然认为索尼是很棒的伙伴，我不想夸大什么，但就游戏开发者而言，他们无疑显得更容易亲近，我相信在这起事件后，索尼会很快振作起来的。”在推出了公司的第五款Mini游戏，以斯诺克台球为题材的《Arcade Pool & Snooker》后，Icon Games Entertainment还会有两个新作在2011年后半段发售。这些作品的平均开发时间约为2个半月，总成本在500-2000美元左右。他们还在PSP网络商店上推出过一款非Mini类的下载游戏《Vertigo》，这是一款竞速类型的滚球游戏，售价9.99美元。玩家需要控制一枚球体，通过54个富有挑战性的关卡，寻找暗藏的捷径，收集加速道具，最终平安到达终点。值得一提的是，本作PSP版本的销量要高于PC和wii平台。

今年7月，Richard Hill-Whittall邀请自己的妹妹Claire Hill加盟，负责公司的日常运营，“她将帮助我们拓展在数字游戏开发领域的诸多尝试，并面向一些全新平台，比如PS Vita和3DS。”据悉，Icon Games Entertainment正在秘密制作多款次世代掌机下载游戏，尽管多年来的成长历程磕磕碰碰，但他们至少找到了一条成熟的发展路径。在接受媒体采访时，面对“小鱼是否有朝一日成长为大鱼”的问题，Richard Hill-Whittall的回答充满深意，“我们会坚持制作休闲为导向的作品，虽然诱惑很多，但我们会脚踏实地，在精神和制作理念上，我们始终是一家酷爱冒险的小公司。”

▲PSP版本的《Arcade Bowling》。

▲Wii版本的《特技赛车》。

# MOBILE LAND 指间方圆

栏目主持：奈落

## NEWS

### ■《最终幻想战略版 狮子战争》即将登陆 iOS

SE 的名作《最终幻想战略版》几年前移植 PSP，加入了诸多要素，画面也得到了进化。这次的 iOS 平台移植版将保持 PSP 版的要素，力求“原汁原味”，并对应大屏幕的 iPad。并且 iPad 版将稍晚于 iPhone 版发布。喜欢战略游戏的玩家不妨在触屏上试试这款传奇大作。

### ■虚幻 3 引擎大作再次袭来

《无尽之剑》依靠虚幻 3 引擎拔高了移动设备的画面标杆之后，又一款名为《Desert Zombie：Last Stand》的虚幻 3 引擎大作即将与人们见面。本作是最简单、最流行的打丧尸防御类 FPS。虽然游戏的实际素质还未可知，但是精美的画面已经征服了一大批“画面党派人士”。

### ■ iPhone 5 保护套暗示产品规格?

山雨欲来风满楼，和之前 iPad 2 保护套意外流出暴露了产品规格的情况类似。近日下一代 iPhone 产片的保护套赫然出现，目前推断的要点有：比 iPhone 4 还要薄、静音键转移到另一侧、侧面轮廓有可能采用与 ipod 类似的楔型。不论如何我们还是静心期待 9 月苹果正式发布会吧。

## 忍者之里

烟に卷いたらさようなら

iOS

日系厂商近日推出了一款社交 RPG 游戏《烟に巻いたらさようなら》，玩家将扮演培育忍者的头领，在自己的领地中培养各种忍者。游戏提供了排名系统，优秀的忍者将为领主们带来丰厚的报酬。同时游戏还具备很多可玩的要素，通过对忍者进行训练，将他们派去执行各种任务。协力讨伐、村中日常、防御其他玩家的袭击等等。游戏中的忍者宅邸可以升级的要素很多，根据村子的发展状况，你的忍者也将拥有不同的武装和素质。作为社交游戏，互相攻击和协助自然是少不了的，赶紧去偷袭朋友的领地吧！本作将采用基本游戏免费道具收费的形式。

## 铁拳保龄球

TEKKEN BOWL

iOS

还记得“《铁拳》系列”中的保龄球游戏么？这次 NBGI 终于在 iOS 平台上推出了一款以保龄球为主题的休闲游戏。游戏中可使用的角色有风间仁、凌小雨和可爱而强大的熊猫，木头人也会在背景中出现。本作的游戏性中规中矩，是简单的保龄球迷你游戏。不过画面的表现令人满意，三维角色的建模和渲染都比较精细。可见 NBGI 有让本作投石问路的意思。毕竟在 iOS 平台老对手《街霸》早早下海，如今几次更新赚的盆满钵满，还在轻玩家的中博得了好印象。《铁拳》在世界范围内的认知度不在《街霸》之下，未来推出 iOS 版应该是情理中的事。

## 幽灵宝宝 2

Ghost Baby 2: Circe's Curse

iOS

这是一款由国内 iOS 游戏知名公司打造的横板过关游戏。故事主要讲述了幽灵宝宝被邪恶女巫瑟西抓走后，巧妙地逃脱，最后反败为胜的故事。游戏的内容充满趣味诙谐，各种奇怪而可爱的角色，如飞天火龙，圆圆的骷髅兵等等怪物让人玩起来感到放松。 作为横版游戏，原先受左右限制的幽灵宝宝终于可以利用虚拟摇杆自由地移动了。虽然是一款动作游戏，但是对于玩家的操作并没有过分复杂的要求，是一款能让初学者也能迅速上手的游戏。

## 武士 2：复仇

Samurai II：Vengeance THD

Android

在《武士 2：复仇》中玩家所扮演的主角因为“各种原因”踏上了一条艰辛的、血腥的、砍瓜切菜的复仇之路。为了将宿敌斩翻不惜一切一路穷追猛打。游戏有着一些非常鲜明的特色，这些成功的要素成功地将其推上了 Android 平台一流大作的交椅。

首先是它从始至终的紧张感，紧凑的剧情和流畅的情节发展使得游戏全程充满了紧张刺激的感觉，一旦玩起来就会不知不觉地耗去时间还大呼爽快。

其次是游戏很别致的画风，这种水墨且日式的表现风格让人马上想起当年的好游戏《大神》，同样的感动再次来袭，让人简直无法挪开视线。

还有与画风同样别致的 BGM，游戏中的不同场景都配有非常出彩的 BGM。或是沉稳或是激昂的旋律下战斗力彷佛都翻了几番。

在《武士 2：复仇》的世界中，每一个敌人都有着很高的 AI，玩家在战斗的过程中需要常动脑筋制定战法，只是一味地乱砍通常带不来好看的下场。

这款曾经在 iOS 平台获得过最佳游戏的作品实在不容错过喔！

## 毁灭枪手

Destroy Gunners

Android

《毁灭枪手》的广告语是“展现最新智能手机的画面表现能力”。这款全新的机甲 3D 射击游戏以超越以往任何 Android 平台游戏的决心出现在了我们的面前，那么他的实际表现如何呢？

先说说画面，纯 3D 且相当火爆的游戏画面让 CPU 君和电池君感受到了巨大的压力，玩了没多久手机就开始发热了，同时电量也咻咻地消逝着。在热量与电量的奉献中我们可以看到《毁灭枪手》确实拥有相当高质量的游戏画面，游戏中的机甲运动流畅，各种拖着尾焰的小导弹飞得也很欢实。而如此强大的画面之下游戏文件竟然不到 6M 大小，着实让人佩服啊佩服。

再说说它的手感，游戏的操控并不复杂，左下角的虚拟按键复杂机甲的移动，右下角的虚拟按键则负责机甲的转向。细致而不复杂的按键设定为游戏手感加分不少，射击动作及打击感也都可圈可点。

燃烧吧，少年的机械魂！这么给力的机甲大战还要去哪里找！

## 装甲战略

Android

这是一款 Android 平台少见的优秀策略游戏。它将带领玩家亲身体验第二次世界大战中的各大著名战役。在“历史战略”和“经典战役”两大模式中玩家可以嗅到 1939 年至 1945 年间漂浮在盟军、苏军以及纳粹德国之间浓烈的火药味。缜密可靠的计划、高效认真的执行是游戏制胜的法宝。游戏丰富的战略性，强大的 AI 绝对能够给与喜好策略游戏的玩家以相当的震撼。

如果您不满足于游戏自带的 AI 那么游戏还为大家提供了“双人对战”模式，步入一片战场，进行一场尔虞我诈至死方休的的军事战争吧！

游戏的操控方式比较人性化，同时还为新手玩家提供了包含超详尽指导的“站前特训”模式。轻松上手后即可全力投入。

“想阻挡虎王坦克吗？那是不可能的！”

**■白色 iPod Touch 即将推出？**

白色 iPhone 一直是消费者青睐的产品，被 iPhone 一定程度上夺取市场的 iPod Touch 也将会加入白色机种力求消费者侧目。据国外媒体报道，白色 iPod Touch 已经进入量产阶段，上市指日可待。另一方面，不仅仅是流言，一份 iPod Touch 固件配置文件的信息中也明确透露出近期将会有另一个版本的 iPod Touch。

**● Android 遭遇“专利战”围堵**

先说微软，微软近期已经开始向生产基于 Android 系统的手机及平板厂商开火。其手中的专利大棒要求厂商为自己生产的每台 Android 设备支付一定费用，先期中招的 HTC 已经为此付出了上亿美元的代价。

然后是专利小战士苹果，美国国际贸易委员会法官日前裁定 HTC 侵犯了苹果公司的两项专利，这两项专利由于过于底层以至于很可能所有的 Android 手机制造商都有可能成为苹果的诉讼目标。

如今看来微软和苹果之间本来如火如荼的专利大战似乎歇气了，转而代之的是双方同时发难于 Android，这场由于专利而导致的风暴让人想起了当年的 DVD 专利覆辙……

**● Android Market 应用下载量再创新高**

终于，谷歌应用商店 Android Market 应用下载总量突破了 60 亿次的大关。虽然它离苹果 App store 的 150 亿次还有差距，但是从增长速度上来看的话，3 个月前 Android Market 的下载总量是 30 亿次。另外，目前每天约有 55 万台 Android 设备被激活，相比之前的约 30W 部也是个不小的进步。

**●谷歌应用商店再现恶意软件**

长久以来，Google 的 Android Market 因其独特的开放性一直饱受恶意软件的困扰。知名 Android 平台安全公司 Lookout Mobile Security 指出最近在 Android Market 再次爆出了恶意软件高峰，多款被植入了恶意程序“DroidDream Light”的软件已经出现在官方应用商店中，该公司还特别指出这些病毒软件正通过某些“未经授权的中国第三方应用商店”快速蔓延。

# 游戏姬 PRINCESS OF UCG

这次游戏姬是一位目前正在新疆读大学的可爱少女，身材火爆的七宝性格如何呢？我们赶紧来和她聊聊吧。

采访 奈落 美编 一刀

来来，七宝，给大家介绍一下，你是个怎样的少女？

年龄 19、家乡成都。

矮油，成都果然是出美女的地方啊，你觉得到底是为什么呢？风水好么？

宿命，你让我如何解释呢？

你不用解释了。说说平时玩哪款游戏最多吧

《模拟人生》……

我也是哦。

真的假的，你别是跟谁都这么说吧？

不是的，我每天都在游戏名为“人生”的 Game，就这。

好冷。

好吧你觉得自己属于哪一类女孩？

时而幸福，时而纠结，悲喜不定，总之是自以为很聪明的特殊单细胞矛盾体……

这哪里特殊了？这是多么正常的人类女性特征啊！除此之外呢？

吃不胖，哼哼……呵呵呵……哦哈哈哈哈，大口大口吃的肉都不知道去哪里了。

我知道跑哪里去了……

你怎么净会注意这些事！

我都说啥子了嘛……好吧换个健康的问题，ABCDEFG 这几个字母，你脑海中第一个能反映出来的是哪个字母？

恩……是 E 吧。

好大！

喂……“好大”是什么意思啊？你让我想一个字母，跟“好大”有什么关系啊喂！？七宝可不是胸大无脑的女人哇！

该知道的都知道了，我们继续下面的问题。我想听听，你有什么个人的座右铭的么？

个人格言：高素质的爱能超越欲望、感性和道德，提升智慧和心性，让心灵更富裕，心更稳扎坚定，不再害怕孤独。

好棒！虽然完全不明白……

那你认识张爱玲么？

简单生平知道，看过几本书，谈不上认识。

张爱玲的灵魂就是这样！她就是我的偶像。

你很爱看张爱玲的书？

是啊，女孩子要在年轻的时候多读张爱玲，才能尽早认识爱情、认识自己、认识世界。你没听过么?

我没听过。不过不错嘛，女孩果然都有感性一面。现在人都说咱们“90后”，越来越肤浅，因为就成长在快餐和功利的时代，缺乏信仰。你怎么看?

我的想法是，首先请您别加“咱们”；其次，我觉得“90后”有自己的共性，却也都是独立的个体，不可一概而论。每一代都有时代的烙印，或喜或悲。但是我就是我，我就是七宝！

说得好，七宝的梦想是什么？

做最好的平面模特，拍最好的COS照，看遍最好看的动画，玩遍最好玩的游戏，吃遍最好吃的东西！

不错嘛！

你不公平……

为啥这样说，我怎么了？

你都问我了，你自己的理想呢?

你怎么还带倒着采访的……我的理想么就是把眼前的事做好，别被读者骂。

没有更远大的么?

有，但不会轻易说出口。

切………………我就有一个远大的理想，你想听么?

无所谓吧。

不行嘛，你让我说嘛！

那请说吧。顺便对UCG的读者们说几句。

我很喜欢UCG！虽然咱玩游戏不多，却一直在买着看。我的一个远大理想就是将来能成为很有名的模特，专门COS电视游戏的角色，再一次登上UCG和读者聊天。我准备用三至五年来实现，五年之后就去世界上很远的一个角落，和心爱人的白头到老。你觉得如何?现实么?

谢谢你，我觉得没有啥不现实的事。“七年八年，对于中年人来说不过是指缝间的是，三年五年对于年轻人来说可能就是一辈子。”七宝和UCG都加油哦。

奈落童鞋你说的啥啊……

七宝是一个幽默的小姑娘，个子小小的七宝用身材和性格诠释了Kawaii。似乎每个身材好的姑娘都不愿意别人只把目光局限在自己的外表，渴望别人了解自己心底的一面。我想这种心情是每个人都一样的。不知道各位读者经过今天的聊天有没有走进七宝的世界呢?

## 如何成为“游戏姬”？

1）准备好自己的简单介绍，包括简要生平和游戏经历。
2）清晰自然的生活照和艺术写真3至5张，包括头像和半身、全身写真，照片不必过于加工美化。
3）展现自己的个性的500字左右小文章。

将以上材料发送至 tt@ucg.cn ，编辑会第一时间通知入选的MM！

# 【囧囧游神】

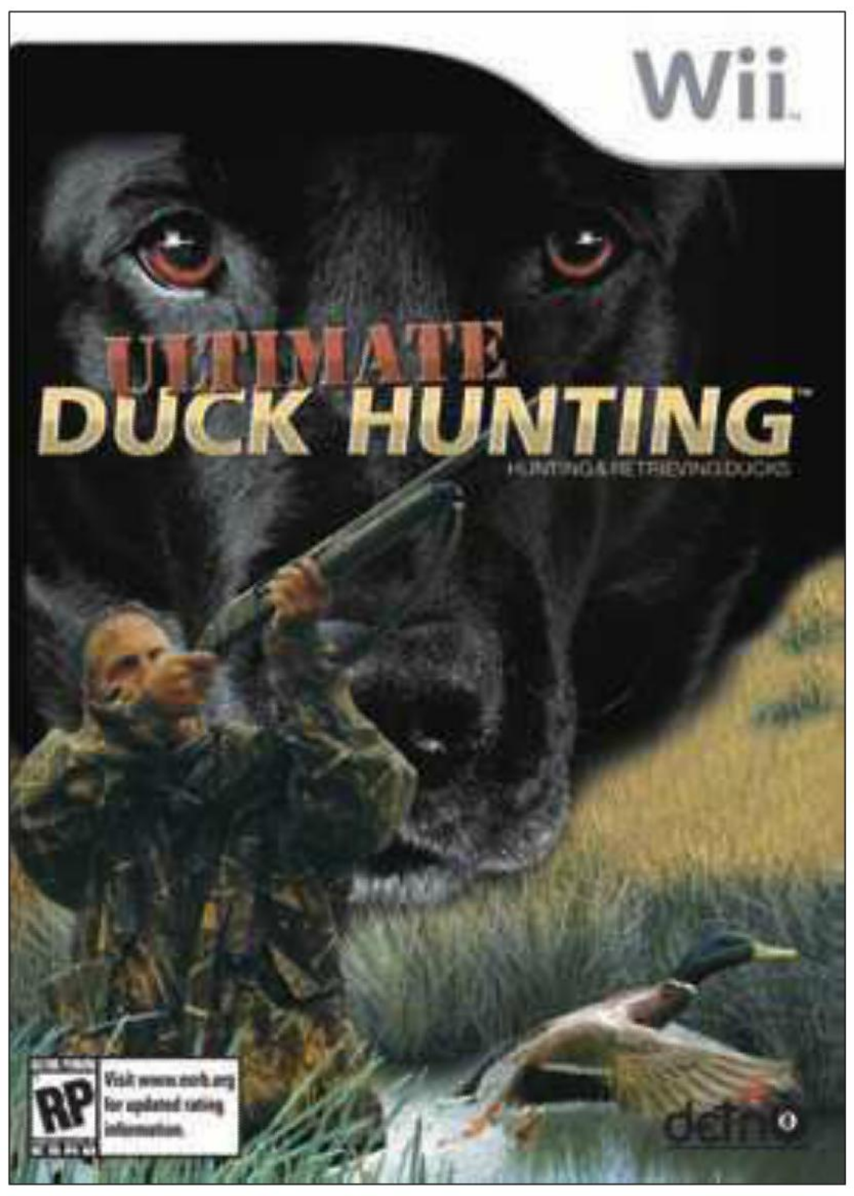
天行者专栏

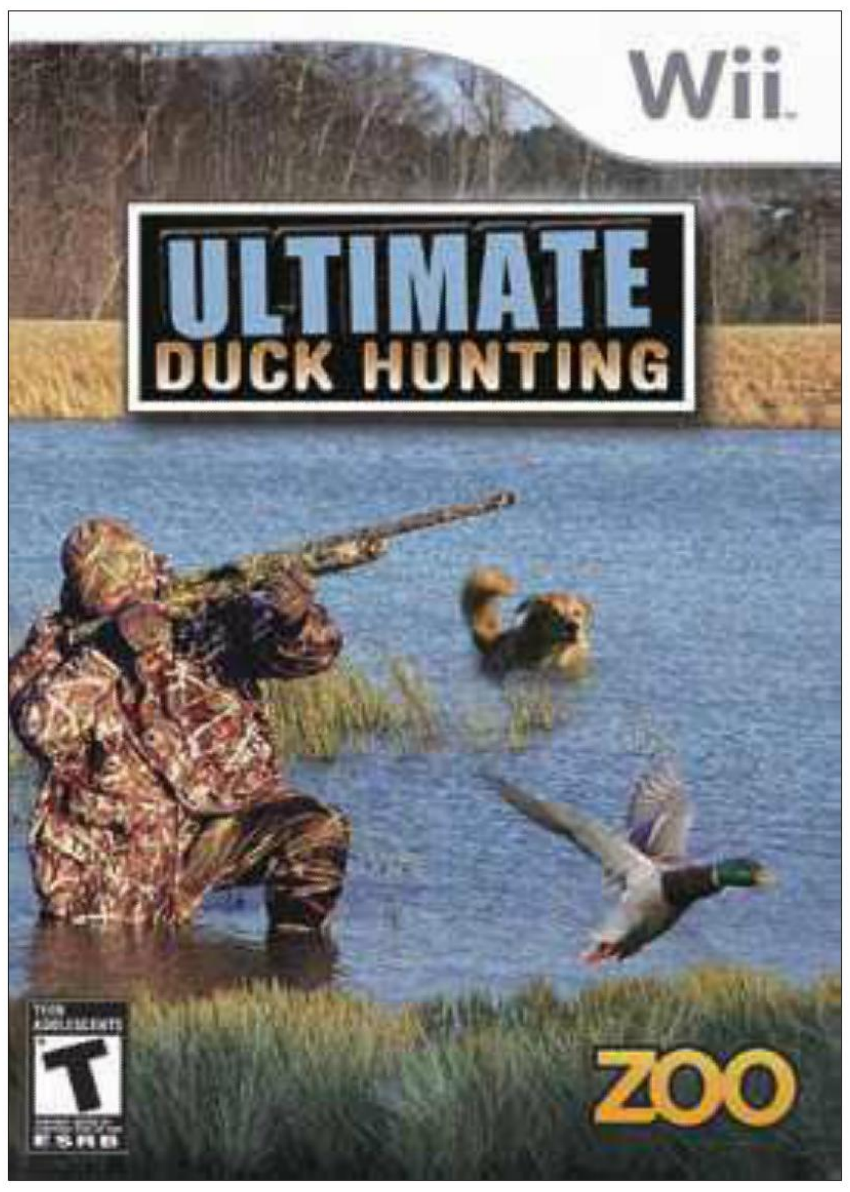
**各位读者大家好，从本期开始呢，我将为大家主持一档新栏目——囧囧游神。不管在任何行业和领域，都不缺乏让人捧腹大笑或者五雷轰顶的东西，我的任务就是为大家扒出游戏界一切雷属性与囧属性的东西来跟大家吐个痛快！这一期呢，要为大家介绍的是出自“天才”美工之手的囧死人不偿命的游戏封面。**

## 猎鸭？不，猎的是寂寞
## 《终极猎鸭》

听着这个霸气的游戏名，闭上双眼，脑海里不禁浮现出这样的场景：一位猎人背着猎枪带着猎犬来到野外寻找野鸭的踪迹，而猎犬一直蹲坐在他旁边，只要枪声一响，它随时飞奔出去为主人叼回野鸭……好了，睁开眼睛，看看这个封面吧，为什么我觉得这只猎狗是游戏中的一个BOSS呢？还有，我说哥们儿，你在瞄哪儿呢？鸭子不是在你左下方么？你是在打飞碟？

不同的厂商推出的同名游戏，封面也是惊人得相似！为什么猎人一定要瞄准天上的东西而非身边的野鸭呢？为什么我觉得那只猎狗只是出来玩水的呢？

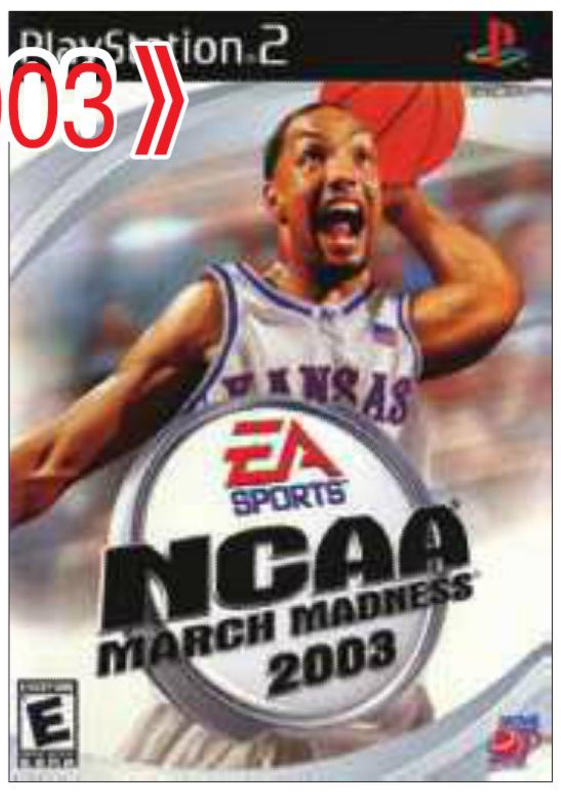



## 悲情小罗
## 《FIFA08》

看到这个封面，可能读者以为我想要吐槽的三位球星分别朝着自己感兴趣的方向发出“Yooooo”的叫声吧，其实不然，最囧的地方并不在这里，而是小罗的右胳膊。仔细观察后你就会发现，他的右臂其实仅由手腕跟胳膊肘拼接而成，否则正常人的手臂不可能折叠成这么猥琐的姿势。

## T-Rex in NCAA
## 《美国大学篮球联赛 2003》

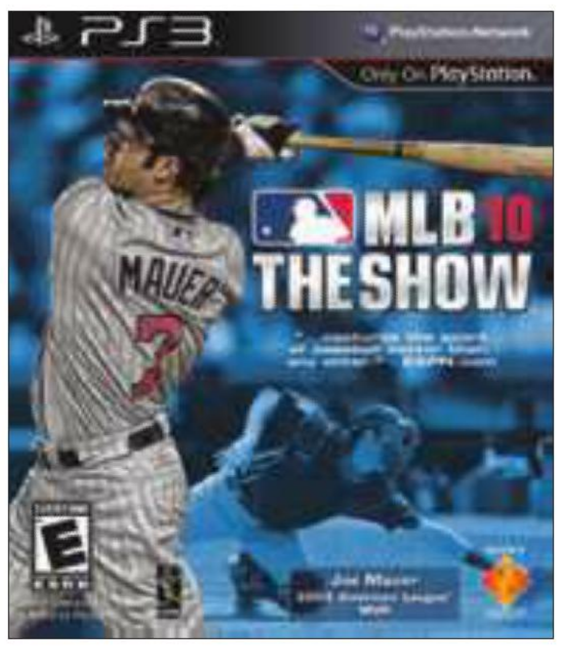


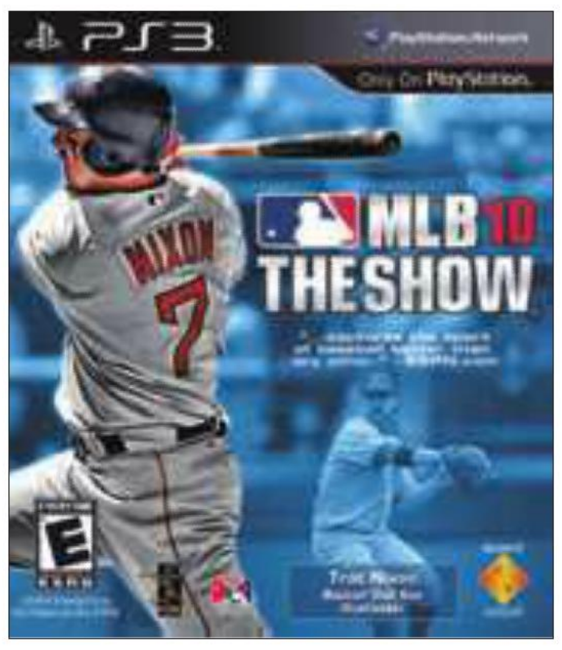

03年的时候可能大家对NCAA不是太熟悉吧，那见过这个封面的玩家就更是少之又少了。大家见到这个封面的第一感觉是不是想笑？对，我也是这个感觉。但是最雷的并不是德鲁·古登那布满笑点的脸上，而是他的左臂。先看看他正常的右臂，长而纤细；再看看左臂，短而肥硕。这一刻我甚至想到了霸王龙的爪子！也正是由于这只变异的手臂，古登的头才显得如此之大，如此搞笑……

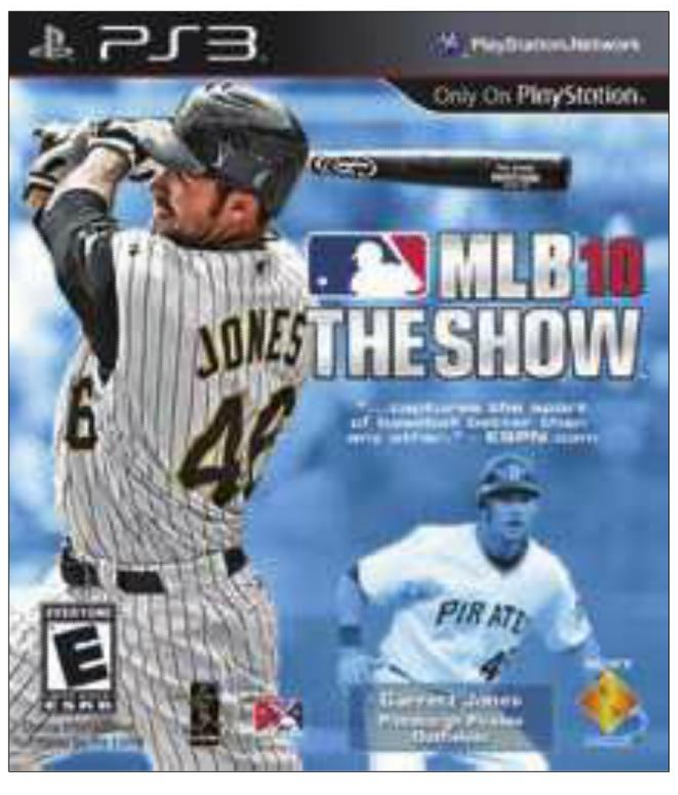
## 蛋蛋终结者
## 《美国职棒大联盟 10》

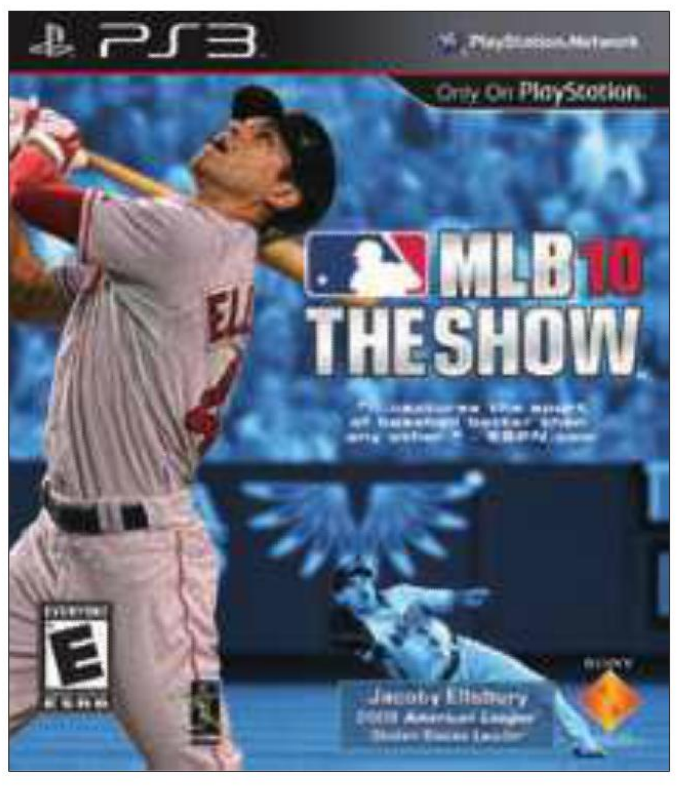
亮点嘛大家自己欣赏，看看封面上评级标志的位置就知道为何我笑而不语了……另外，这个游戏的封面还有多种版本，标志的位置也大多都是在球员的敏感部位。难道美工觉得把球员摆放到正中间是一件极为困难的事吗？

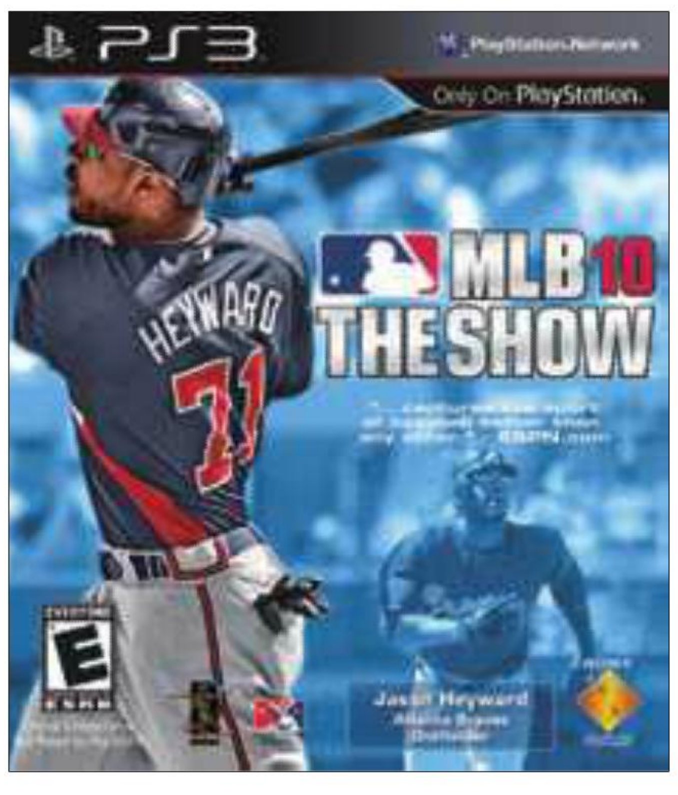
**由于篇幅关系，本期的雷人封面就介绍到这里。如果各位有好的建议和想法都可以来信告诉我，另外在这里发出征集令，把你认为够雷够囧的游戏和与之相关的一切东西一并告诉我，让我来吐个痛快！**

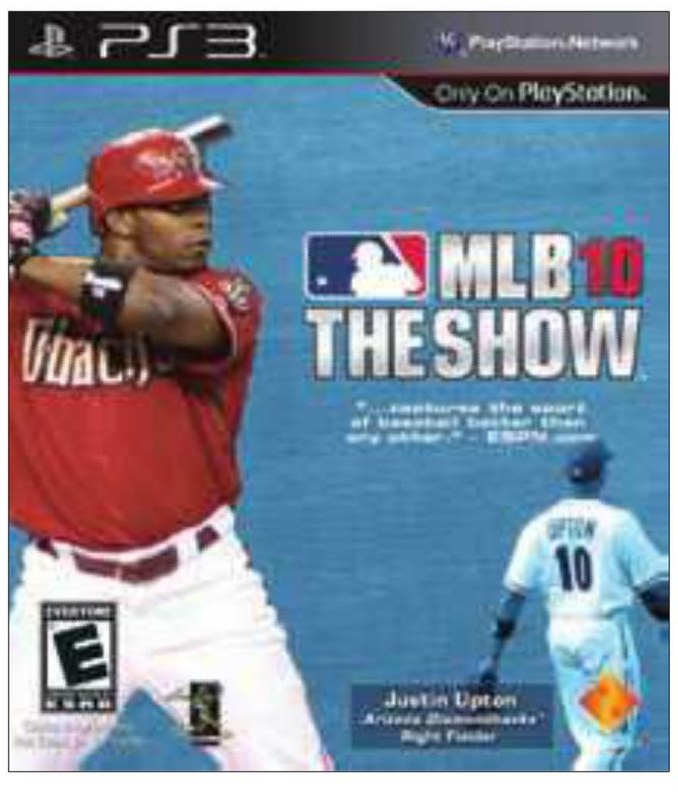


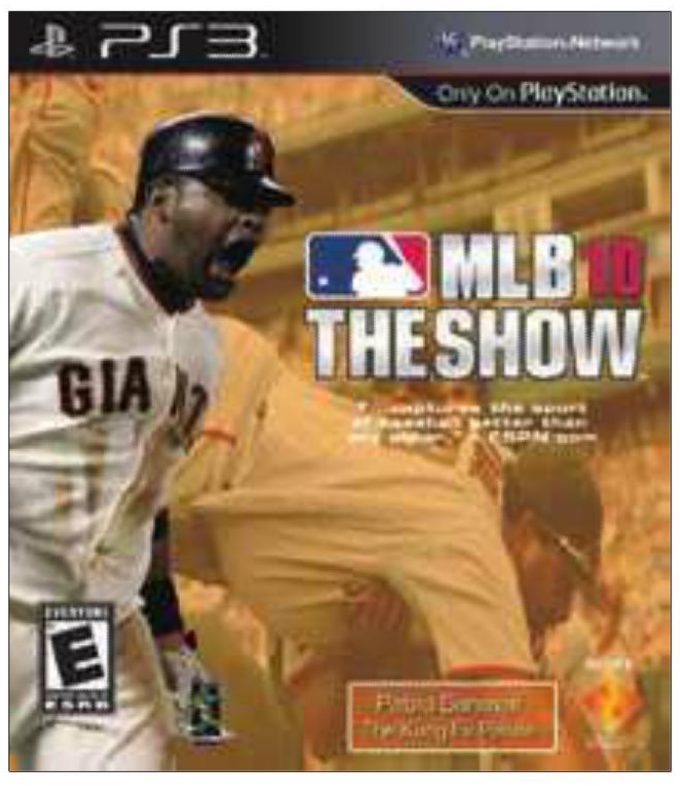


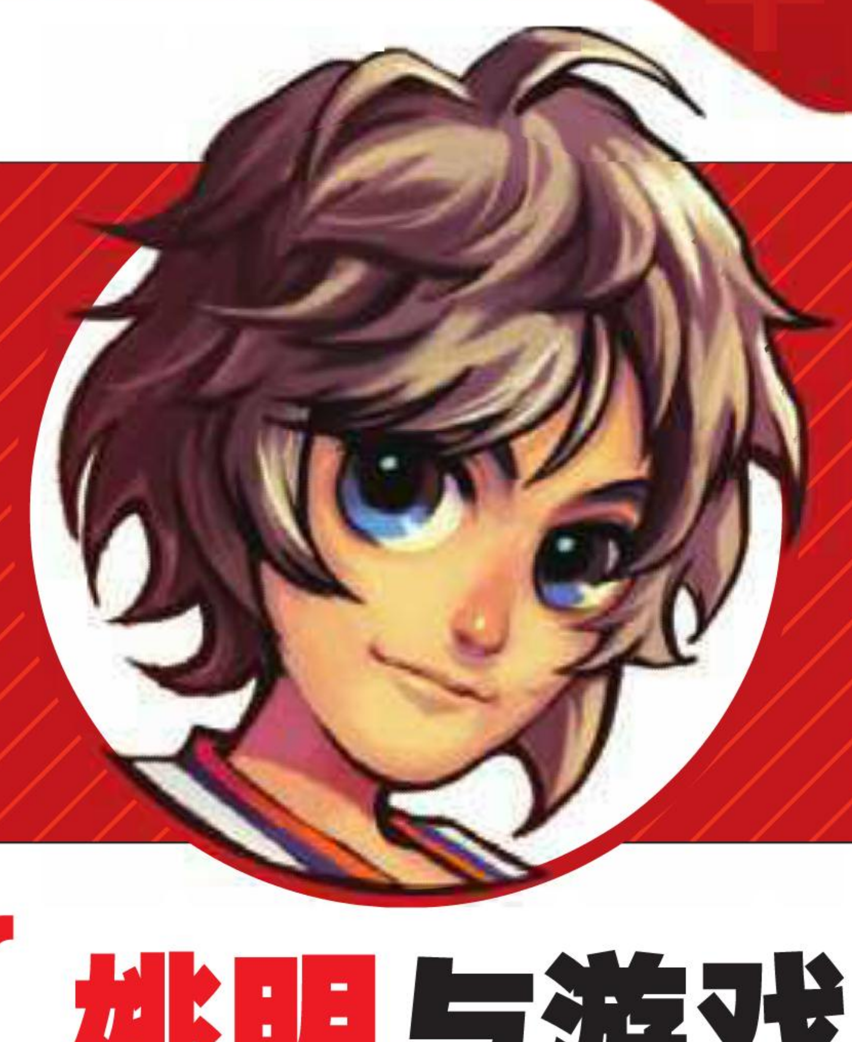





# [玩运动]

华尔兹专栏

**运动与游戏的关系除了在体育游戏中体现外，每一个玩家最少不了的也是户外运动。华尔兹建议每一个读者都找一项自己喜欢的体育运动，尤其是暑假期间，这样玩游戏久了就可以去户外锻炼锻炼，才能享受健康的生活。《玩运动》这个栏目便是主要介绍体育与游戏的相关内容。希望可以让热爱运动和游戏的玩家喜欢。**

## {姚明与游戏

姚明相信在国内即使是不看篮球的人也认识他，在中国绝对是 Jordan 以外最被人熟知的篮球员，不容小视。YAO 在“《2K》系列”中也是绝对实力的象征。不过却在不久前刚刚宣布因脚伤选择退役，承载着许多中国球迷的不舍。姚明确实为篮球运动在中国的普及程度打下了不小的基础。借着第一期专栏，我们就来回顾一下姚明在游戏中的表现吧。

熟悉 YAO 的玩家都知道，姚明其实也是个游戏迷，枯燥的训练之余，玩玩游戏是再好的调节不过了，不过貌似 YAO 并不怎么玩篮球游戏。其实游戏中的 YAO 做得都不太像，但几个基本特点都有，比如国字形脸，和东方化的五官。不过总少了许多神韵和点灵性，多了些憨劲。而在专属动作上也是被忽视的一项，不过考虑到大部分动作并非 YAO 首创，也就不足为奇了。

游戏中的姚明特色无非是个子高，身体淡薄。却有着数一数二的防守能力，不过投篮和罚球等依然是普通中锋水平，并没有做出姚明的特色，包括《NBA 2K》前几作在内。《2K6》之前的 YAO 依然是除个子高外和其他中锋无太大区别的肌肉棒子，直到 2K SPORTS 更朝换代慢慢了解后才将他那精准细腻的投篮手感描绘出来。

▲图为 YAO 在 NBA2K6-2K9 的面部变化，看得出比起以前的“丧尸”脸，新作中的 YAO 明显英俊了许多。

姚明的巅峰时期应该是《2K9》时代，尽管现实中表现不那么理想，但在游戏中 YAO 和 TMAC 以及 ARTEST 的联手实力绝对是一顶一的，这三人虽然在现实生活中发挥不稳定，但在游戏中发挥与否全取决于玩家的操作。姚明数据虽不是顶尖用起来却非常强大，2K SPORT 似乎特别偏爱高个球员，YAO 在禁区的几个伸手投篮以及背身后仰跳投等动作命中率实在过于霸道，而在 LEAD PASS 后基本是没办法防住的。再加上防守时的优越性，要不是体力问题，火箭队就基本无敌了。另外，游戏中球员弹跳设置有问题，姚明起跳后手伸直了比篮板还高，活活要你命，许多人在网战中遇到了火箭队都不寒而栗。这种超强能力也延续到了《2K11》中，不过 YAO 在开赛没多久就赛季报销，终究随着其退役成为了绝唱。

考虑到姚明在 NBA 赛场上的侧面勾手确实是非常难防的一个动作，1 对 1 中占有绝对的优势，如果对方不采取包夹绕前战术，确实防不住，游戏中进攻实力这么强也不无道理。不过 YAO 在防守端做得确实比起游戏中要差不少，首先是容易犯规，基本上每节吃几个犯规就被屡屡请回座位，即使没吃到犯规，也会因为体力问题回板凳上继续蹲着。其次是启动速度太慢，像游戏中那么快速的瞬间冲到你面前一个大帽，在现实生活中是无法实现的。

总之，随着姚明的退役，我们在游戏中使用姚明恐怕也是最后一次，这无非更增加了《2K11》的收藏价值。

▲《NBA2K8》中姚明长着一张瓷娃娃一样的脸

## {关于《NBA 2K12》封面

目前 2K12 终于公布了游戏的封面，而这一公布就是三款，除了前作大受好评的 MJ 外，还请来了大鸟 Larry Joe Bird 和魔术师 Earvin Johnson。此次 2K 继续走复古风一来是因为 2K11 大走复古风获得了空前的成功，二来是因为 NBA 最近闹得沸沸扬扬的停摆风波，三来可能是怕封面人物再中了恐怖魔咒 ( 笑 )。不过，请这三位大神同时出马，确实是狠了点，完全不给竞争对手留破绽。而铁杆真饭，恐怕会将三个版本的封面都收入囊中吧。到时候三个封面版本的销量高低相信也是一个看点。

其实其他网站曾组织大家投票，哪位球员作为今年《NBA 2K1 2》的封面人物，最终将投票结果通知 2K SPORTS 作为参考。某知名网站还曾今公布过一张神秘封面，这张封面只有一个轮廓，那时候玩家中呼声最高的是 Derrick Rose，也有人说是至今未在游戏封面上出现的 LeBron James，不过最终答案却直接将封面换了，不免让人想知道，这个人到底是谁。

# 秘密花园

“秘密花园”是暑期特刊必不可少的栏目，这次众编们贡献的收藏美图种类繁多，既有一如既往的清凉美少女，也有游戏的恶搞同人图和游戏和动画原画。稍后这些美图还将更新到 UCG 的官方网站中，感兴趣的读者们记得去下载哦！

## 大家的秘密花园

深崎暮人是笔者比较喜欢的日本插画家之一，华美的画风与亮丽的上色手法令人爱不释手，例如这幅深崎暮人为 TV 动画《俺妹》创作的沙滩美图。话说回来，其实《俺妹》每一集动画的片尾都会邀请不同的名画师来绘制插图，不知大家有没有注意到。［九兵卫 提供］

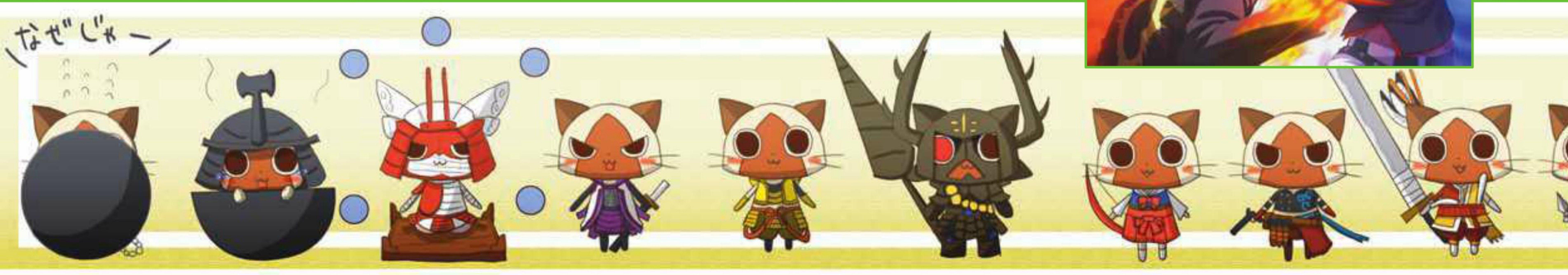
说到沙滩，除了秀色可餐的比基尼，极具夏威夷风情的花衬衫也别具一番浪漫。看着 HTT 的部员穿上这身装扮，是不是觉得很帅气很可爱？（笑）[ 九兵卫 提供 ]

Vanillaware 已经步上“肉筋”这条康庄大道了，那强壮的肢体配上日式美少女的面庞活活要戳瞎我的眼。献上一张《胧村正》的旧图，算是一种缅怀吧＝ ＝ |||| [ 八重樱 提供 ]

“上次那个虐待狂魔女来的时候，我以为死定了呢。真是受够了，这份工作……”“我这边也没比你好多少。有个奇怪的男人每次都嘴里叼着玫瑰花乱来！听说还是斯巴达的儿子呢……”“真的？那不就是彻头彻尾的变态了嘛！”以上就是《DMC4》和《猎天使魔女》双方杂兵酒后的胡言乱语。[ 八重樱 提供 ]

由于街机普及量的问题，很多玩家可能欣赏不到《格斗之王 13》的结局，这里馆长就放出几张给大家解解馋，今年 10 月，我们就能在客厅里喝着饮料欣赏这些结局了（友情提示：图中含有非常隐晦的剧透内容）。[ 金馆长 提供 ]

战国香蕉 × 猫猫村？相当不错的创意，老卡应该把这些做为猫猫村新作的 DLC。[ 胜负师 提供 ]



卡通风十足的《如龙 4》同人，桐生老大一脸无辜的表情颇有意思。[ 胜负师 提供 ]

来自《梦幻俱乐部》的少女们扮起了宇宙巡航机，看来美少女和打飞机确实分不开。不过注意“偶像大师”开飞机是官方的，而“夜店大师”开飞机是同人哦。[ 纱迦 提供 ]

两张风格不同的女忍，一张写实风格，一张卡通风格，你最爱的是？［ 奈落 提供 ］

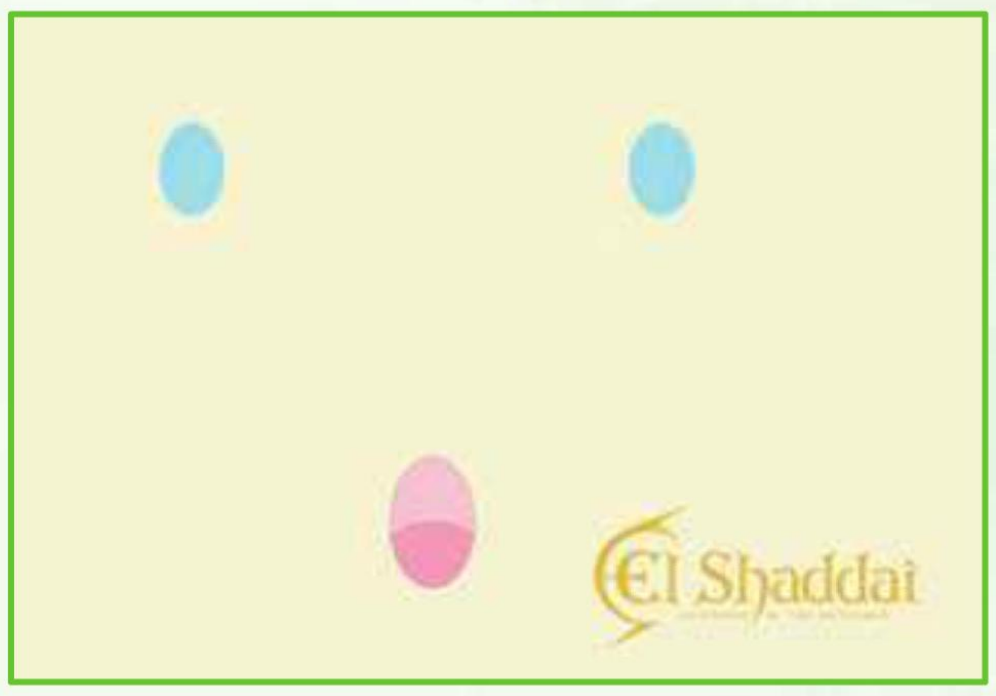
这是最近推出的某本《偶像大师 2》书籍，内容是飞机模型的目录。望向正在开发中的两款《皇牌空战》新作，我立刻懂了，你懂了没有？［ 纱迦 提供 ］

刺骨杀气，火辣身材——月夜女忍是世界上最清凉的事物了吧 [ 奈落 提供 ]

在游戏中艾鲁猫一直是玩家的好帮手，他们做料理、饲养动物、陪伴玩家上战场，可谓是“出得厅堂，入得厨房”。这不，几只艾鲁猫在猫工头的指挥下在海边辛勤的劳动。[ 洛克 提供 ]

既然主题是夏天为主，那么洛克就为大家献上 2 张《MHF》的夏季主题壁纸，看到平日出生入死的猎人在明月和焰火下对酒高歌是不是别有一番滋味？［ 洛克 提供 ］

近来在官方 Facebook 上放出的《Soul Calibur 4》设定图，如果 SC5 里的 IVY 可以装扮成这样的话，狼来了就买 3 张。[ 狼来了 提供 ]




《幻境神界》在日本本土人气最高的角色涅非利姆，不仅拥有个人专属主页，还有数不尽的周边及同人等等。[ 狼来了 提供 ]

# 读编往来

兰州市耿家庄邮局99号信箱
游戏机实用技术杂志社
邮编：730000 Email:ucg@ucg.cn

## UCG全体小编们欢迎您到读编往来作客

插画：西达&恶魔猫那娜

★再过一阵子，新学期就要开始了，欧洲游戏展也会随之登场，然后就是接下来的东京游戏展。从9月开始就会陆续有一大堆好游戏登场，一直排到年底。不管从玩的角度还是从学的角度来说，暑假剩下的日子都是各位玩家今年最轻闲的日子，各位可得好好珍惜啊！（笑）

★今年TGS报道团的人选早已确定，不过入选者的心情似乎没有往年那么高涨。究其原因，自然是因为近期一直高居不下的日元汇率。最近半个月来，日元汇率几乎天天攀高，目前已经涨到了夸张的8.30左右，即100日元兑换人民币8.3元。如此算来，一个7800日元的游戏，就要人民币650元左右，难怪各位“团员”无精打采。看来只能指望届时日本的各种二手中古店能够给力了。

## 本期名场面

### 天行者的演讲

上期天行者同志的配音受到了读者们的一致差评。不过考虑到当时时间紧迫，只好临时上阵，操着一口湖南话加四川口音的他其实也对自己的配音没什么信心。在配音的时候紧张得浑身发抖，在一旁听他配音的华尔兹还以为是在看《国王的演讲2》。最终因为天行者的过度紧张导致配音结果不理想，他对此也供认不讳，表示“配音真是门艺术”。本期由狼来了为大家献声，在听到配音后大家纷纷表示像凤凰卫视的某主播，这真是让同样第一次配音的天行者情何以堪啊。

### 晴天霹雳

自从听说《深渊传说》将要移植到3DS平台后，自称是“长发军服眼镜腹黑大佐控”的八重樱就一直期待不已。好不容易熬到游戏发售，八重樱自然是第一时间掏出积蓄购入了游戏和一台黑色3DS，于是每天中午休息时，都能看到她沉浸于“深渊”中不可自拔的身影。可是这一美好的画面还没有持续一个月就惨遭破坏，当老编高声喊出“告诉大家一个好消息，3DS降价1万日元！”时，伴随着众编们的欢呼声，八重樱宛如遭到晴天霹雳般呆坐在了办公桌前。见状，纱迦急忙出言安慰：“你还可以免费下到20款游戏呢，下完记得借给我玩玩！”

### 男女通吃

话说自从华尔兹从香港请回了迪士尼淫神胡迪之后，编辑部里的众多美少女模型就惨遭毒手，天行者等一干人众每天都在研究怎么摆拍。这天下午，八重樱收到一只巨大的箱子，众编立刻心领神会地围了上来。只见八重樱打开箱子，从里面掏出一个《最终幻想XⅡ》的裁判长模型。原来八重樱早就觊觎这个模型了，只是之前的版本价格太高，无力承受。如今Square Enix推出了小比例版，价格也降到了3位数，八重樱于是立刻出手。正当众人对裁判长的精致建模赞不绝口之际，冷不防天行者掏出胡迪就要扑上去，八重樱当场大怒：“男人你们也不放过！”

## Konami纪念征稿活动进行中

上期杂志封底已经预告了本期的特别企划将是Konami纪念企划，并向广大玩家征文。杂志上市之后，编辑部就陆续收到投稿，限于时间关系，目前主要以Email为主。这里提醒一下，投稿截止时间是8月20日，就算有人错过了上期杂志，当你看到这段文字时再来构思也是来得及的。

大家的投稿里，讲述自己玩Konami游戏经历的投稿是最多的，这里也提醒一下，参加本次活动不一定非得写长篇大论，内容少但只要写得精彩就都可以。另外内容也不要千篇一律，与其将自己玩过的Konami游戏从头细数，倒不如只写一件与Konami有关的游戏趣事更为取巧。另外，只要登上杂志就有奖品可拿，因此请记得在来信中留下用于收奖品的地址哦。

@ Email 油女志乃：我是一位高中生，身为动作游戏饭，有一件事却一直苦恼着我，那便是动作游戏中的QTE。我还清楚地记得在玩《但丁的地狱》时由于第一个BOSS连击的QTE老过不去，导致游戏无法向下进行。昨天，在玩一代《战神》时又被海蛇的连击BOSS卡住。望着自己一个假期的白金名单心中无限黯然神伤。请问各位小编有没有什么有效方法可以帮我解决这个难题呢？

大部分游戏的QTE都是固定的；遇到不固定的，就尝试在QTE出现后的那一刻按下暂停，做好准备后再开始游戏按下暂停前看见的QTE，如果游戏在QTE途中不允许暂停，那就只能多试几次了。

## 本期流行游戏

**《战国BASARA 编年史英雄》**

八重樱、狼来了、华尔兹

在游戏荒时期，你往往会在二流游戏身上发现一些优点……

——一边说着“好烂”一边玩得热火朝天的八重樱说

**《英雄不再 危险地带》**

奈落、胜负师、九兵卫

喜欢动作游戏的男性玩家必能找到满足感！

——玩着玩着总是面露淫笑的奈落说道

**《女皇之门 螺旋混沌》**

纱迦、金馆长、奈落

比起身体，更要征服美丽女士们的心！

——坚决不开战斗画面不用破衣系统的奈落留

**《苍翼默示录 连续变幻2》**

九兵卫、纱迦、狼来了、洛克等

来来来，纱迦我再打你个AH。

——某日将纱迦一击必杀后的华尔兹留

# UCG观影团

## 变形金刚3

我原本对女主角样子不太感冒，但观影后反而有所改善，估计是因为对角色的整体人格有了认识后，外貌带来的主观评价就变淡了。这片子剧情逻辑上有点儿漏洞，3D效果也没有我想象中多，军人们冒死搞空降好像作秀大于实际用途，感觉甚至比第二部还没意思。

这是本人有史以来距离屏幕最近的一次3D观影经历，还有那么一点看IMAX的感觉。不过话又说回来，这么近距离地看这种震撼特效满载的片子，真是一件挺累的事。《TF3》最大的亮点就是特效超爽，而最大的缺点是特效爽得持续不断，到后面完全不给人喘息的机会嘛，看得相当累人，打得最火爆的时候居然差点睡着了……个人还是比较喜欢那种有点波澜起伏的节奏。

回想了一下，这部电影惟一能记住的几个地方：3D效果非常好果然棒；罗茜·汉丁顿的特写镜头；芝加哥高楼倒塌的段落；擎天柱短暂的无双乱舞，没了。除了特技达到了系列的顶峰之外，一切都屎得令人发指。还有，罗茜并不丑。

3D效果并没有传闻中的那么好，很多场景甚至就字幕是3D。剧情方面更是没有一个高潮点，女主的存在就是卖肉，如果剧情改成女主牺牲了相信会好不少。惟一的亮点就是，那家电影院的爆米花还不算难吃吧……

感想1：中午看电影真是热到窒息！感想2：3D看两小时以上眼睛太不舒服！感想3：无论是变形金刚还是人类，战斗力数值变化太快，让人始料未及！感想4：应该不会有4了吧，有我也不去影院看了，想起看变1首映时一帮人在影院里鼓掌，唉，年轻真好！

由于正值下午，看着看着我就可耻地睡着鸟，睡眼朦胧地醒来，只看见镜头里有一只狗……再醒来时似乎好人就赢了，坏人就败了……我对本片的总结是：一堆机器人打来打去，一个正妹跑来跑去。后来正妹几句话，就间接拯救了世界。不知道剧透没有……

1.剧情，这种剧情我们看了无数次了，可是有谁看变形金刚在乎剧情？编圆了就得，不要像某些电影一样玩深沉结果搬起石头砸了自己的脚。
2.画面表现以及特效：最顶级的了，啥时候《变形金刚》游戏版能到这个程度呢。
3.关于软广告：如果你不是抱着专门来挑广告的心态，那么广告基本上没有起到破坏节奏的作用；如果您是挑刺来的，那我也不好说什么了。

当年有血有肉的变形金刚们，在片中沦为各类便当角色。特别是擎天柱大哥和宿敌威震天，俩人悲催地打一路酱油，终于挨到结尾高潮了，结果一个化身为暴戾杀伐的查爷，而另一个则直接沦为货真价实的脑残，实在是没有比这更杯具的了。相反，人类则成为片子的绝对主角，而且战斗力大翻身。三两个士兵组成的战斗小队，轻而易举地就能战翻一只霸天虎。请问编剧大人谁要看这种杂鱼水平的变形金刚啊？总之，如果满分100，本片我只能给70分。

典型是给拍男人看的电影，金发碧眼的美女+火爆十足的战斗+变形机器人+名贵跑车+个人英雄主义，所有男人会感兴趣的元素基本都已经齐活了。观影中途我曾问坐在旁边的洛克："女主角出来除了卖肉外还有什么用？"看到最后我突然明白了，古今中外英雄片中的女人都是挑拨离间用的……P.S.，大黄蜂那辆车很不错，回来后搜了一下雪佛兰科迈罗的价格，45万起。

威震天被小女人三言两语打动，简直笨得不可思议。最后和被御天敌打得半死的擎天柱对战时，三下两下就被搞定，简直弱得不可思议。看来在观众看烦之前，编剧就已经写烦了。

虽然说剧情绝对不是TF3的看点，但最后秒来秒去的战斗部分和女主角"蛊惑"威震天的桥段实在令人汗颜；还有就是"Doctor Shepherd"的形象已经深入人心的Patrick Dempsey为整部片子增添了一丝莫名的滑稽感。

之前已经忍不住去看了一次IMAX版，第二次观影注意到了更多的细节。总之电影仍然是那部让你眼花缭乱，激情澎湃的《变形金刚》。但看着喜欢的电影迎来完结，心里总有些不是滋味。剧情是烂，但谁又会为了剧情去看本片呢？

太原市 罗宁达：我记得UCG以前问过一个问题，关于攻略如何写，记得当时UCG提供了三种方案，令我印象最深的是每关之前写下一关的剧情，好处就是让玩家知道"当我打到这个地方，剧情是这个样子的。"这个方法明明很好，但为什么UCG之后的攻略还是有部分游戏无剧情介绍呢？比如《死亡空间2》、《暗影诅咒》都没有剧情介绍。尤其是《死亡空间2》那期攻略没写剧情介绍是因为防止剧透？也许是我没见过世面，玩家中不乏英语四、六级的高手们存在，对他们而言，这种英语游戏根本不在话下。但我觉得，这也只是少数人能这么做，大部分玩家还是需要剧情介绍的，特别是我们初高中的学生玩家群体。

其实大部分时候不做剧情介绍是因为篇幅有限制或时间来不及。攻略的篇幅，视游戏的重要性而定；写剧情意味着制作攻略的人需花更多时间，这就要求派出更多人手。最近的例子是《黑色洛城》，这篇攻略动员了天行者、金馆长和铃3名编辑。但不可能所有游戏都以这种阵容来制作。我们可以保证，在时间和篇幅都充裕的话，我们都会制作剧情。

## 神奇面具

# 我与Konami游戏的故事

Konami，作为老牌的游戏公司，在游戏发展的历程中，给我们留下了无数的经典作品。同时它也陪伴着我走过了我成长的旅途。

在我的游戏历程中，最具分量的两家游戏公司便是 Konami 和 Capcom。两者带给我的游戏体验有所不同。Capcom 给我的感觉是“霸气”，它的游戏带给我们的总是凭一己之力维护和平，打击邪恶，保护世界的豪情。而 Konami 则更加的“细腻”。比起 Capcom 的大开大合，Konami 则显得刚柔并济。在彰显大气的同时，也开始揣摩人性的真谛。

一台电视，一个较大的塑料盒，伴随着一大堆黄色的小塑料盒构成了我的童年。而 Konami 则是充当了我成长的引路人的角色。

我接触的第一个 Konami 的游戏便是大名鼎鼎的《魂斗罗》。年幼的我将它通关了一遍又一遍。享受着在枪林弹雨中凭一己之力破坏一座又一座基地的快感。这大概也是我玩的游戏中周目最多的一款吧（笑）！

同样，当时还有另一款游戏让我肾上腺激素分泌过剩。那便是《赤色要塞》！我认为救人系统是它最成功的要素。为了让这些弱小的落难者安全的登上直升机，我也必须在敌人凶猛的火力下左躲右闪。当我注视着一个个小人坐上直升机飞离，心中总会出现莫名的成就感。虽然难度偏高，但也成为了我一次又一次挑战的动力。

如果说《魂斗罗》和《赤色要塞》给我的感觉是刺激的话，那《忍者神龟》便是绝对的震惊！沙滩，冲浪，货船，高速公路，汽艇……这些种种生动的美轮美奂的场景在 FC 上绝对堪称惊艳！当我们的乌龟失足落入坑中时龟壳还没掉下去，身体却先滑了下去……这些搞笑的桥段也让小伙伴们忍俊不禁。各种有趣的 BOSS 战，甚至 BOSS 还能在不同的状态下进行不同的攻击方式，这些设定在 FC 上绝对十分稀有。这些

令人惊艳的设定至今让人记忆犹新！

渐渐地，又一款史诗般的游戏令我动容。一个人，一条皮鞭，一座城堡，成为了这个庞大的游戏系列的起源。它便是《恶魔城》！城中精妙的布局令人惊叹，并且也延续到了后续作品中，并逐渐成熟。攻击，魔法等经典的设定也在也在后续作品中得到了延续和创新。尤其是《晓月》中的魂系统也成为了玩家心中的神技！以后在 PS,GBA 等机种上出现的作品也是款款必玩！西蒙，贝尔蒙特，尤里乌斯，阿鲁卡多，来须苍真……一个个有血有肉的角色面对邪恶，宿命，毫不犹豫地展开反抗的精神震撼着我的心灵。它的经典无需多言。我也希望这种精神，这种创新能在以后继续延续下去！

从 PS 时代开始，我感觉 Konami 的游戏开始向探索人性方面发展。《MGS》系列让我对战争，战士，忠诚的本质有了更深刻的理解。《寂静岭》系列向我展现了人内心的脆弱，邪念，等心理缺陷。同时也让我们看到了主角们用自己的信念和毅力克服这些负面心理的旅程。也正是这些创新和改变让我感受到了 Konami 的细腻，一种有别于 Capcom 的游戏体验。因为人性和表象就是如此正因为存在缺陷才使得游戏更加的生动，也给了玩家更强的代入感。这一点，Konami 做的很成功。

多年前在我购入 PSP 时手头的资金还可以允许购入两张正版游戏。在令人眼花缭乱的包装盒中，我毫不犹豫地拿起了标有 Konami 和 Capcom 的两个塑料盒。它们一个是 PES, 另一个是 MHP。正是对于这两个公司的信任让我的决定没有任何拖泥带水。果不其然，这两个游戏没有令我失望。现在，我也成为了这两个系列的真饭。

最后以我的一个经历结束全文。一次我请我的一位好友来我家玩 X360，当电视机上出现 Konami 的 logo 时，我那位只玩过 FC 和网游的好友竟然对我说：“这个游戏肯定好玩！”我惊奇的问：“你怎么知道？”他的回答很朴实也很震撼人心：“我以前玩过的带这个标志的游戏都好玩的”……

Konami，你现在创造的成就已经得到了很多玩家的认可。同时，我们也会见证着你取得更辉煌的成就！

**文：银河蓝枫**

@ Email Dick：在经历了上一期“QUAN 泳”事件的洗礼后，本人对奈落的感觉瞬间从内涵青年变成了委琐的大叔……

青年和大叔之间就像是朝阳与晚霞——乍一眼看上去都是红火的，面对的未来却不同。不看看未来，怎么能认定是青年还是大叔？

@ Email 王：惟一的要求！暑期特刊海报肉一点吧！一定要有泳装有水！这也是杂志一大卖点！

我们也很想邪恶一次呀，不过找来找去，今年上半年游戏里惟一符合你要求的就是本期《梦幻俱乐部 ZERO》迷你攻略的题头图，考虑到游戏的受众面问题，最后还是放弃了……

@ Email 艾鲁：前几天《怪物猎人》的主题 T 恤终于在俺们家附近的优衣库商店开卖了，当天我就约上了几个猎人好友、揣着积攒多日的零花钱前去购买。一进店门，就感到一阵宅气扑面而来，根本不用找就能看到 T 恤所在的区域，因为那里早就被一群宅男们围得水泄不通了 orz。一番苦战之后我终于抢到了被蹂躏得皱皱巴巴的雷狼龙和宠物猪的 T 恤，以后就能光明正大地向所有人宣告我的猎人身分啦！

为何我的脑海中浮现出了商场特卖时期女人们为抢购心爱商品而拼个你死我活的场景？

Email 边里唯世：看杂志有一年多了，一直很好奇众编截稿后都会干什么事情？玩游戏和睡觉除外！也别说接下来写下一篇稿子！那我只能说：“可怜的孩子……”

不幸的是，大多数小编们截稿后的生活基本就是像你所说的，只有补觉和玩游戏两种。不过最近 UCG 新添了一项福利，若小编们自己组团出去郊游且人数多于四人的，编辑部会给予一定的报销，相信截稿后愿意走出家门的编辑会逐渐增多起来的。

Email Together：苹果公司的 iPad 上游戏大作不断，可是在《游戏机实用技术》上却鲜有提及，这是为什么？是时候补上这些遗珍了。

“指间方圆”这栏目就是介绍 iOS 和安卓平台上的游戏哦。

## 自备眼镜

创意提供：读者张凯

## 一刀有话说 Vol.35（特别版）

结合网友们的投票结果，编辑们经过讨论，“游风艺苑”月度最佳评选第 5 轮，也就是 7 月份的获奖情况已经出来了。

**优胜奖：**漫影 1000L 数位板（价值 980 元）

**获奖者：**EXAM（香港） **作品：**8 号《死亡空间》

而获得参与奖的 8 名作者及作品分别如下：

| | | | |
|---|---|---|---|
| 东方朔（广州） | 作品：1 号《原创魔法聚会》 | 绘鸟（郑州） | 作品：9 号《猎人 MM 时装秀》 |
| 绘鸟（郑州） | 作品：3 号《原创泳装 MM》 | 陈志远（珠海） | 作品：10 号《塞尔达传说》 |
| 周琳（成都） | 作品：4 号《恶魔城之夏诺亚》 | DKLL（上海） | 作品：11 号《黑天使》 |
| 木子翔（重庆） | 作品：7 号《爱丽丝 疯狂回归》 | 奥丽齐（深圳） | 作品：12 号《凯瑟琳》 |

他们将得到价值 30 元左右的精美 ACG 周边书籍。

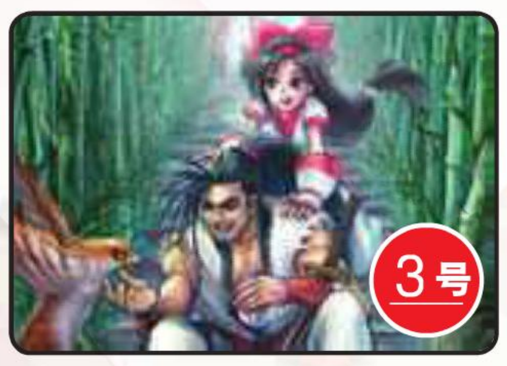
好了，以上就是我们 7 月份评选活动的获奖情况。

在拿到本期杂志时，大家将会在我们的官网 ucg.cn 上看到“游风艺苑 2011 年 8 月最佳作品评选”的投票页面（届时首页将在显著位置提供投票页面的链接）在该页面上，除了投票工具外，我们还为大家准备了本月 AB 两期杂志所刊登的这 12 幅作品的原始大图下载链接，这些图通常比光盘中附送的标准电子版要大出不少，大家可免费下载。期待各位的参与！

为了便于大家做出选择，我们这里放上 8 月份候选作品的缩略图，期待各位参与网络投票：

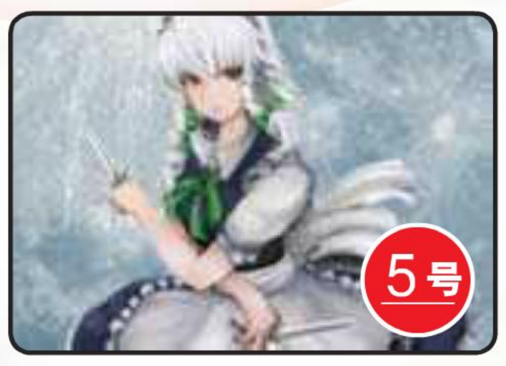
**总第 279 期（2011 年 8A）**
**作品：**《光环 传奇再现》
**作者：**PLAGUE（北京）

**总第 279 期（2011 年 8A）**
**作品：**《变形金刚概念图》
**作者：**PENGUINX（广州）

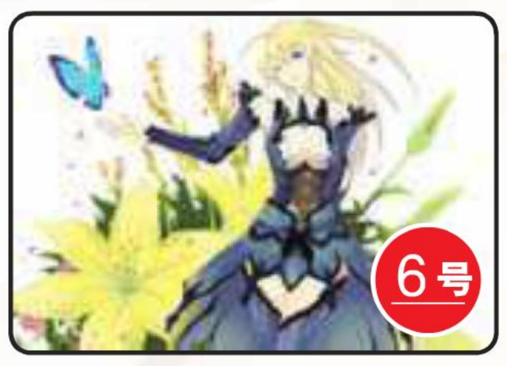



**总第 279 期（2011 年 8A）**
**作品：**《侍魂》
**作者：**陈志远（珠海）

**总第 279 期（2011 年 8A）**
**作品：**《血灵导师》
**作者：**东方朔（广州）




**总第 279 期（2011 年 8A）**
**作品：**《十六夜》
**作者：**chun（宜州）



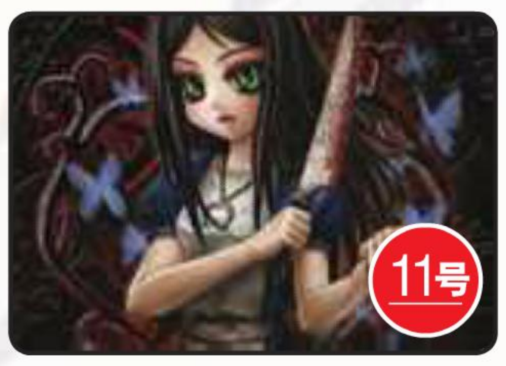

**总第 279 期（2011 年 8A）**
**作品：**《蝴蝶装猎人 MM》
**作者：**绘鸟（郑州）

**总第 280 期（2011 年 8B）**
**作品：**《艾兰德的炼金术士》
**作者：**月牙小狐（南京）

**总第 280 期（2011 年 8B）**
**作品：**《穿越时空的少女》
**作者：**韦煜（深圳）

**总第 280 期（2011 年 8B）**
**作品：**《青之驱魔师》
**作者：**招财小强（北京）

**总第 280 期（2011 年 8B）**
**作品：**《原创 大逃亡》
**作者：**周飞（武汉）




**总第 280 期（2011 年 8B）**
**作品：**《爱丽丝 疯狂回归》
**作者：**EXAM（香港）

**总第 280 期（2011 年 8B）**
**作品：**《小乔》
**作者：**绘鸟（郑州）

Email 哈尔莫尼亚：看到上期的小编寄语，想问天行者也经常有口腔溃疡么？那你平时都怎么治疗啊？我是经常有这个毛病的，连不小心把嘴咬破过几天都能成溃疡。有同命相连的感觉啊！

口腔溃疡应该是我不常吃熟菜造成维生素缺乏而导致的吧，一旦发现开始溃疡就要引起重视，否则溃疡会越来越严重。我的方法是买华素片，把药片放在溃疡处用舌头顶着，虽然很疼但是非常有效，三天左右就能痊愈吧。另外，水果熟菜是必不可少的哦！

作为曾饱受口腔溃疡困扰的人向同命相连的读者强烈推荐李施德林这款漱口水，具有持久杀菌兼去除口气等功效，特别是对口腔溃疡更有奇效。自从开始用它后我就基本没再长口疮了（当然依旧不吃蔬菜……），没错，这就是广告！

# 如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点； 如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

北通"MVF 球王 2 无线六轴震动手柄

一等奖

北通 MVF （特洛伊无线震动版）手柄

二等奖

北通球王 2(震动版)

## 7A 互动信箱礼品名单

**大奖** 北通MVP球王2无线六轴震动手柄
昆明 黎丰玮

**一等奖** 北通MVP特洛伊无线震动版手柄
太原 罗宇达　石家庄 刘 梁

**二等奖** 北通球王2(震动版)
南京 盛 进　北京 陈 禹
西安 周欣峰

**三等奖** 北通USB数据线312
唐山 刘敬之　深圳 陈敬德
长沙 吴 汇　重庆 王招益
广州 唐师貌　成都 龚自励
武汉 张克强　北京 刘自警
上海 刘忆容　大连 宋益欣

三等奖

北通 USB 数据线 312

**本期问题**

1. 你对本期暑期特刊的总体印象如何。
2. 你喜欢"迷你攻略总动员"这种形式吗?
3. 来给东京游戏展报道提些建议吧!

友情提示：如果只对某一主机的周边感兴趣，请在来信中特别注明，我们会尽可能地为你调配。

1 电子邮件：ucg@ucg.cn
2 邮政信件：兰州市耿家庄邮局99号信箱 游戏机实用技术杂志社 邮编：730000

## 邮购信息

请大家务必写清自己所要购买的杂志期号和数量，地址、联系电话务必详细、字迹务必工整。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或 Email 联系。

### 游戏 · 人

《游戏 · 人》读者服务部现提供以下邮购服务：

**邮购地址：**兰州市邮政局东岗 99 号信箱 《游戏 · 人》读者服务部(收)

**邮政编码：**730020
**电　话：**0931-8674805
**E m a i l：**gamers@263.net

《游戏 · 人》41 辑、42 辑，定价 16 元。《游戏光环 DVD》14、15 辑，定价 12 元；第 31 辑，定价 8.8 元。《如龙 3》特辑、《未知海域》特辑，定价 12 元；《游小说》第 7、10、13、19 辑，定价 23 辑，定价 9.8 元；第 26、27、29、30、33、36 辑，定价 12 元。《X360 专辑》第 13 辑、第 14 辑，定价 32 元。《PS3 专辑》第 11 辑、第 12 辑、第 14 辑，定价 32 元。《游戏光环 HD》第 2 辑，定价 24 元。

### 掌机王 SP

目前《掌机王》读者服务部现提供以下邮购服务：

**邮购地址：**兰州市邮政局东岗 1 号信箱 《掌机王》读者服务部(收)
**邮政编码：**730020
**电　话：**0931-4867606
**E m a i l：**pgking@263.net

《掌机王 SP》第 14、15、18 辑、第 22、24、26 辑，以上每辑定价为 12.00 元。《掌机王 SP》第 34、39、40、41、43、46、53、55、62、63、65 ~ 72、74、75、77 ~ 79、83、84、88 ~ 92 辑，定价 8.8 元。《掌机王 SP》第 95 ~ 97、104 ~ 115、130、131、133、135、136、145、147、148、153 ~ 158 辑，定价 9.8 元，159 ~ 163 辑，定价 12 元《掌机王 SP》第 103、151，定价 14.8 元。《NDS 专辑 Vol.2》，定价 25 元，《NDS 专辑 Vol.5》，定价 28 元。《口袋玩家》第 3、11、15 ~ 20、28、29、38、40 ~ 45 辑，定价 16 元。《PSP 专辑 Vol.3》，定价 25 元。《PSP 专辑 Vol.6》《PSP 专辑 Vol.9》《PSP 专辑 VOL.10》定价 28 元，《PSP 专辑 VOL.12》，定价 32 元，《NDS 宝典》定价 28.00 元。《怪物猎人狩猎志 VOL.4》、《怪物猎人狩猎志 VOL.6》、《怪物猎人狩猎志 Vol.8》、定价 12.00 元，《怪物猎人狩猎志 Vol.11》，定价 18.00 元。《卡牌 · 桌游》第 9 ~ 12 辑，定价 15 元。

### 游戏机实用技术

目前杂志社有以下几期杂志可供邮购：

**邮购地址：**兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社

**邮政编码：**730000
**电　话：**0931-8668378
**E m a i l：**ad@ucg.cn

总第 203 ~ 206 期、总第 210 期、总第 211 期、总第 213 期、总第 215 期、总第 271 ~ 276 期、总第 278 期、总第 279 期，定价 12 元 / 期。总第 220 期、总第 223 ~ 226 期、总第 232 期、总第 233 期、总第 235 期、总第 246 期、总第 247 期、总第 251 ~ 253 期、总第 257 期、总第 260 期、总第 262 期、总第 265 期、总第 266 期，定价 9.8 元 / 期。总第 229 期、总第 254 期，定价 15 元 / 期。总第 137 · 138 期、总第 207 期、总第 212 期、总第 267 · 268 期，定价 19.6 元 / 期。总第 277 期、总第 280 期，定价 18 元 / 期。

### 动漫游工作室

动漫游工作室现提供以下邮购服务：

**邮购地址：**兰州市邮政局雁滩分局 37 号信箱 动漫游(ACG)读者服务部(收)
**邮政编码：**730010
**电　话：**0931-8663118
**E m a i l：**acg@vip.163.com

《美少女模型年鉴 2011》，定价 32 元；《AKB/48 友摄写真集 蓝色相簿》，定价 28 元；《AKB/48 友摄 写真集 红色相簿》，定价 28 元；《真 · 三国无双 6 官方设定集》，定价 42 元；《传说系列编年史》，定价 42 元《潜龙谍影和平行者设定集》，定价 42 元；《生化危机 终极档案》，定价 45 元；《最终幻想 20 周年完全档案 战斗篇》，定价 39.8 元；《塞班智能手机宝典》第 2 辑，定价 28 元；《潜龙谍影 和平行者 官方攻略 & 剧情小说》，定价 22 元；《东方同人绘》，定价 38 元；《梦幻之星 携带版 2 艺术珍藏》，定价 38 元；《怪物猎人同人画集》，定价 38 元；《怪物猎人 3 官方小说 闪光的猎人》第 1、2 辑，定价 9.8 元 / 辑《怪物猎人 2 官方小说 疾风之翼》第 1、3-6 辑，定价 9.8 元 / 辑；《爱图 e 族》第 11、24、26、27、28 期，定价 19.8 元 / 期；第 29、30 期，定价 22 元 / 期；《模魂志》第 42、43、44，定价 15 元 / 期，第 58、59 期，定价 18 元 / 期。

EDITOR'BBS

# 小编寄语

## 努力工作，拼命玩！

12 点钟准时睡觉的猫伤不起。

摄影：anubis

大学一哥们辞职后决定云游四海，最后一站是深圳，洛克作为“地主”自然负责起接待事务。在酒饱饭足闲聊之时，得知他是靠在路边拦车的方式游遍大半个中国，不由心生敬意。能在旅途中认识各种人、得知新鲜事——虽然洛克一直很向往这种自由自在的方式，但因为安全等多方面问题一直没有实行。回想小时候父母还不忙于生意时经常带洛克去旅游，可惜那时年龄太小，压根没有体验到什么。好在暑期可供支配的时间突然充裕起来，是时候考虑重游一番了。

说回大学的哥们，洛克那个班仅有 9 人，由于人数少，因此也发生不少趣事，例如班级干部的职位比待选人数还多……那时 9 个人互相之间都有各自的外号和口头禅，这位外号“77”的口头禅就是“为了爱”，一日体育课，老师让我们捡球，没人动。77 对一旁的体育委员说：“你去捡球吧，为了爱。”不巧这话让老师听到，“为了爱的那个同学，去捡球吧。”随着老师的一声令下，从此，这位哥们再也不敢使用这句口头禅……

3DS 降价后身边朋友纷纷表示有兴趣入手一台，虽然本人从小玩任氏主机长大，但还是对现今任天堂的做法有一些看法。特别是这次的降价措施，导致的玩家信任危机相信不是一时半会能解除的。加上目前 3DS 那异常坑爹的屏幕（本人试玩了下夏普的 3D 手机，半小时下来没有任何不适，3DS 却完全无法接受），还是等到《火焰纹章》、《口袋妖怪》、《银河战士》这些个人感兴趣的游戏发布时再将新型机提上购买日程吧。

### 本期个人签名

如何使用好信用卡是一门学问……

※ 在香港行中遇到了两个美丽 COSER 后，我一眼就看出来身边某人想上前一起合照，可是迟迟不敢行动。最后还是由华尔兹鼓足勇气上前索取了合照的机会。当华尔兹合影完毕后，换我给他拍时，他将相机交给我，那手早已抖得和开了振动一样……

※ 最近因为做专辑内容将《特洛伊无双》白金了，之前还抽空将《如龙 OTE》也白了。两个游戏都不是第一眼美女，但随着深入玩下去便能发现其中出彩之处。好东西并非一开始便能吸引你，快餐时代更需要玩家用心体验一款游戏的优劣。

※ 有不少读者来信询问上期光盘的背景音乐，这首 Bad Meets Evil 的 Lighters 确实不错，混合流行音乐的元素上也没少了 EM 式音乐的个性，推荐给每个喜欢 HIP-POP 音乐的读者。

### 本期个人签名

斯巴达克斯又来了！

【休假】前段时间利用久违的年假去香港旅游了一星期。尽管盛夏的天气对于出游来说有着各种各样的不便，但因为行程安排较为自由宽松，所以心情也比较舒畅。在外面玩其实什么都不怕，只要人流不多，一切都好办。这个夏天，你去哪儿玩了呢？

【3DS】3DS 降价了，任天堂着急了。就个人来看，提升当下游戏阵容的含金量或许比匆匆降价更重要，主机仅仅是载体，软件才是玩家最关注的核心。其实，其实我还想说——3DS 版《新 Love Plus》给我早日发售啊！！（众编：这才是你的本意吧，混蛋！）

【思考】这年头，有些东西越来越变味，有些事情越来越离谱。可能不是所有人都胸怀深远高大的志向与理想，但每个人一定都在以自己的方式追求更加美好舒适的生活，请尊重这样的权利。

### 本期个人签名

TGS 2011 进入倒计时……

[ 铂 ] 赫然发现全球第一奖杯饭已经达成 300 白金了，而 PSN 升至 50 级满级的大佬也有好几个！也是，现在哪怕是在国内，突破一百白也没那么稀奇了，只是劝各位同道晒奖杯时得经得起检验，千万别破绽百出。我不指望圈外人能理解奖杯迷的疯狂与执着，但至少不能让他们认为我们都是些虚荣、虚假、虚伪之徒吧！

[ 金 ] 现在看来，《英雄不再》里不应该放个电力无限的武器，本来 BOSS 战时需要抓准时机，闪转腾挪的，现在全成了无责任的硬砍，真是白瞎了一个创意十足的好系统。好在意犹未尽地研究了一下得分挑战模式，才领悟了其中的精要所在。于是，越发期待须田老大的新作《链锯甜心》有什么惊人之举了。

[ 银 ] 最近看了不少美国格斗大赛 EVO 2011 的对局，可谓大开眼界。看高手们过招，发现自己就和完全不会玩《SF4AE》和《MVC3》一样，而《MK9》对局的精彩程度也是超乎想像。在这一届 EVO 上，梅原大吾未能再创传奇，在《SF4AE》项目上的惨败令人唏嘘。

[ 铜 ] 智力问答！据说九成的人都会答错。假设九老师 1000 元买了一个俺妹模型，1100 转让给了我，不过他觉得卖便宜了，1200 又买了回去，最后 1300 卖给了华尔兹，请问九老师在两次交易过程中一共赚了多少钱？（注：这只是个假设，九老师打死也不会卖俺妹滴！）

### 本期个人签名

新作免费更新，《苍翼》才是格斗游戏界最后的良心！

★被炎热的天气和时不时的暴雨长期困在家中，闷得都快发霉了。很怀念某次去海边小城旅游，吃完饭就在靠海的小路上散步，到四面环海的小岛骑自行车、吹海风，晚上坐在酒店阳台上听着涛声数星星……生活应该是这样的才对啊！

★其实现在要去海边散步一点也不难，不过憋在家里久了就懒得出去，因为天气闷热，甚至连自家阳台都懒得走，只知道对着空调、对着电脑，如果沙滩就在自己家门口还差不多。这可能就是全世界海景别墅都超贵的原因吧，其实人类的需求都差不多。我们建造了城市，让自己远离自然，但是在我们的内心深处，从来都离不开对自然的依靠。

★说起数星星，突然想起来小时候最大的梦想之一，就是买个超高倍数的天文望远镜，至少让我能把月球环形山上的情形看得清清楚楚。可惜有这个愿望的时候没有实现它的能力，有能力实现的时候，已经没有这样的愿望了……看看现在的城市夜空，还剩下几颗星星？小时候在家乡的大桥头，靠着栏杆，河面上的风吹得浑身畅爽，一抬头总是繁星满天，银河的轮廓清晰可见，这样的景色在我长大后再也没有见过……

**本期个人签名**

平安就好。

★最近洋快餐频频出事儿，向来抵制这种食物的天行者异常活跃，惟恐编辑部有人不知道这些破事儿。我个人是完全没想到这些享有国际声誉的洋快餐在中国也会变成这样，不得不说这真是南桔北枳。相关的股票赶紧跌吧！

★大概是因为练《苍翼默示录》练上了瘾，整个7月没少和格斗游戏打交道。叫几个朋友各种刷，最新进展是《漫画英雄对Capcom 3》也拿了全成就。一时间仿佛又回到了大学时代，那是一个什么格斗游戏都能打上几个月的黄金年代……

★小区里有一只可爱的雪拉瑞狗狗，不知是不是受过什么损伤，它跑起来总是不能跑直线，所以跑着跑着就要停下来纠正方向，然后接着跑。每次看到这个场面我都是先笑后叹。雪拉瑞好像一直都是坚强的化身，比如《丁丁历险记》里的白雪。严重期待电影版！

**本期个人签名**

渣滓汇率

对一个编辑最高级别的赞誉应该是：他是一个能思考并能表达他的思考的人。你可以反对我说的，并且认为我说的东西一文不值，但是你不能妨碍我表述思想的自由。

馆长的好友，江湖人称“立回帝”的月坛人同志每次在一起吃饭的时候都会随机就某个问题（游戏的或者社会的）做出一番精彩的评论，妙语连珠令人捧腹，搞得我很想申请在杂志上让他开一个说书类的栏目，效果不知怎么样，但是笑果一定十足。

个人成就奖杯观：设计不合我意的成就奖杯坚决不拿！比如《忍龙2》的死100次（死多了我会退出游戏重新进，为了统计数据的时候好看）、《战国无双2》因为讨厌佐佐木小次郎而没有打他的无双模式、《战国BASARA 3》因为不喜欢石田三成而只打了他的故事一遍，以及各种因为设计脑残而一怒之下不拿的各种成就奖杯……不知道有没有玩家跟我一样？

**本期个人签名**

期待AC米兰北京加冕！

大家拿到杂志之后应该还有半个多月，各路大作一起登场的9月就要来鸟！各位钱包和时间都要提前计划好哇！

TGS也脚步临近，今年个人最期待的无疑是好好把玩一下PSV了。本届TGS是日本厂商表现的大好机会，希望少看到一些靠角色人气或者前作影响力捞一笔的作品，多一些游戏本身好玩的原创游戏。FANS的钱包和热情总有耗尽的一天，竭泽而渔，必伤元气。

现在最喜欢的就是找一个没人的角落打个盹、抽支烟的时光。短短十分钟能整理很多，幻想很多，但看到烟头一熄灭，就意味着要拧上发条继续爬了。

玩了很多很多iOS上的游戏，渐渐发觉一件重要的事：操作性不行的游戏，其他再好也没用。游戏的核心说到底是交互互动，操控感做得不好绝对不是好玩的游戏。这几天玩到最心仪的正GAME是Konami代理的《Gesundheit! HD》（《鼻涕猪》），喜欢《MGS》的玩家不妨一试，二者有异曲同工之妙。

最近健康亮起红灯，哪里不舒服就抓一把药对付过去的办法似乎不灵了。其实自己也知道注意休息、注意健康饮食、注意锻炼才是王道。但是有时候好习惯真的很那养成啊。此时此刻正发着烧的奈落，视线就像FPS里连续中枪后……

**本期个人签名**

雄关漫道真如铁

【声优】和掌机王的半夏聊天时才得知名声优——川上とも子于今年的6月9日去世了，在怀念由她演绎的天上ウテナ、进藤光、日向冬树、碎蜂、风林寺美羽、两仪式等角色时也祝她一路走好。

【游戏】因为家用版发售在即而和金馆长聊起了《KOF XⅢ》的剧情，强烈建议一直不怎么喜欢Ash的读者去看看他的结局，在这里就不剧透了。

【苍翼】华尔兹近来一下班就跑回寝室闭门造车，其修炼成果主要体现在用一击必杀干掉了之前不敌的纱迦和《掌机王SP》的白菜，而被打了不止一次AH的白菜更是因为恼羞成怒而在上班时间里浏览“日本对策网”来做角色对策。

【宠物】被朋友告知同城的一个女生因为不可抗力要将11个月的金毛宝宝交由他人领养，速度联系上昵称为“婷婷”的女生后约好了时间去看狗狗，希望能顺利地通过她的“面试”并将金毛宝宝带回家。

【生活】远在上海的叶阿姨在做运动时意外地受了轻伤，在这里祝她早日康复并提醒读者们在锻炼身体时要量力而行，切勿急于求成。

**本期个人签名**

世间无可改变之事。

前几天微软客服打电话来告诉我账号被盗处理的最新情况，对方说由于我账号的情况比较特殊，相关部门需要更多的时间才能处理完毕。我问要多久呢？对方说至少一个月吧，为了表示歉意，已经往我备用邮箱里面发送了一个金会员月卡兑换码作为补偿……好吧，我在想如果我的账号永远不能恢复了是不是意味着我就能拥有终身金会员资格呢？

因为朋友的原因跟他一起去深圳漫展玩了一下，气氛还是挺不错的，COSer都很敬业，最有趣的是我跟一个狙击手的COSer合影时我问他：“你这人物出自《COD BO》吧”，他超级激动地说：“我X，你是目前为止第一个认识这个角色的人，其他人都以为我在COS《穿越XX》……”但遗憾的是没能去参加今年的香港漫展，给自己买生日礼物的计划也就泡汤了，等明年吧……

这段时间玩得最多的是《Groove Coaster》，这是我在iOS平台上玩过的最好玩的音乐游戏，TAITO出品，品质保证！还没玩过的朋友赶紧去购买啊！另外再推荐两个此平台的音乐游戏，《ReRave》和《jubeat plus》，后者在iPad上玩才是王道！

**本期个人签名**

Keep it real

栏目主持 米格

# 天下聚会

尽管最近天气酷热，但仍然没有能够阻挡我们玩家们的聚会热情，从南到北，大家趁着这暑期的热潮争先举办聚会，热切的心情顿时掩盖了夏日的枯热。随着无锡本次别开生面的聚会活动的启动，石家庄及保定地区也紧随其后，接下来还有我们的南京、韶关、沈阳等地区的聚会活动也将火爆开幕。哈哈……我们的“天下聚会”活动真是愈演愈烈啊……大家踊跃报名参加吧，炎热又怎样，让我们大家集体 high 起来！

## 无锡暑期“天下聚会”

2011 年 7 月 17 日，无锡进行了一场别开生面的游戏盛宴。这次活动以 UCG 天下聚会作为依托平台，CN 电玩网（cntgbbs.com）作为合作媒体及本次聚会的组织和赞助商，活动圆满结束，且当天，无锡教育电视台以及江南晚报也来到了聚会现场，为我们进行了聚会的全程报道。本次聚会本着以玩家为本的理念，以玩家的交流活动和比赛为主，充分展示了无锡玩家的活力和电玩游戏的不竭魅力。

### 聚会详情

09:00 活动工作人员早早来到了聚会地点，不过由于场地开门时间的缘故，工作人员直到 9:35 才进场，一定程度上导致了本次聚会在时间上的紧凑性。

10:00 玩家正式开始入场，进行交流活动。

11:00 Coser 们登场

12:15 玩家大都开始进行午餐

13:00 下午游戏比赛报名

13:40 太鼓达人比赛开始了！这次比赛是 PSP 上的最新作太鼓达人 DX

14:00 口袋妖怪比赛进行中……

15:00 街霸比赛开始

15:40 太鼓达人前四名角逐完成，合影留念！

16:10 玩家合影

16:15 玩家继续将剩下的街霸决赛比完

17:00 部分玩家进行聚餐，并进行 KTV 活动

■两女仆与地狱少女合照。

■正在参赛。

### 聚会总结

聚会的圆满举行，首先要感谢 UCG 平台以及这次活动的赞助以及网络媒体 CN 电玩网。本次聚会的亮点是 CosPlay，虽然不是专业的 Coser 但同样具有吸引力。这次聚会有两大遗憾，一来是外国友人没有出现，二来是有很多妹子在下午很早就走了。当然，聚会也不乏精彩之处，比如 UCG 前小编首斩魔亲临现场，街霸冠军是镇江来的，来自浙江嘉兴的两位玩友也过来了，其中一位是米多动漫的站长。

期望越来越多的人加入聚会的组织，我们有理由相信，下一次聚会，我们可以做得更好！

# “天下聚会”石家庄第一次暑期电玩聚会

7月24日石家庄迎来了第一次暑假电玩聚会，值得一提的是有两名小玩家是最早到场的，凌晨6点来到聚会现场后就投入到3DS和PSP之中。主办方问他们是怎么知道本次聚会的，小朋友回答：“当然是看了UCG才知道的啊。”潸然泪下……上午8点玩家陆续抵达聚会现场，主办方给老玩家准备了PS2的《CAPCOM经典合集2》以及手柄分叉器，老玩家四人合作《名将》，三人玩《圆桌骑士》,《龙王》这让老玩家倍感怀旧和亲切；稍微小点的玩家也在Wii版《超级马里奥Wii》中找到了快乐；Wii最大的乐趣就是最新的《闪电十一人 王牌前锋》——卡通的角色，华丽的必杀，四人对战的快乐，把上午的试玩活动一直推向了高潮。在正式比赛之前，MJ的铁杆粉丝玩家雪碧即兴发挥《迈克尔 · 杰克逊 梦幻体验》引来不少围观者，为比赛增添了另一道色彩。

上午10点整，参加者纷纷报名，主办方为大家讲解各个项目的比赛对阵以及规则，虽然场地很小，但是大家热情洋溢。PS3版《火影忍者 终极忍者风暴2》、X360版《苍翼默示录》、《实况足球2011》等项目随后便马上进入比赛，直到中午时分，随着午餐时间的到来，“球赛”也暂时停止，但掌机玩家们仍然无法自拔宁愿忍饥挨饿也要连机进行PSP的《怪物猎人 携带版3》、《初音未来 女歌手计划2》等游戏，“咱们比赛啥任务？打什么龙呢？”“快点回去，不然你就挂了”，《初音》的“右肩の蝶”“ラブリスト更新中”“初音の激唱”等著名曲目也成为了喜欢初音的宅男们的比赛项目，大家玩得不亦乐乎。

下午1点，家用机比赛聚会继续进行，除了上午未决出胜负的《实况足球2011》继续竞赛以外，PS3版《漫画英雄 VS Capcom 3》、《致命格斗》以及X360版《超级街头霸王 街机》也同时进行。

在《漫画英雄 VS Capcom 3》中玩家们瞎打乱跳，上蹬下踹，时不时地蒙出一个必杀，晕倒一大片。“威斯克大战蜘蛛侠？怎么这游戏里什么角色都有？”“都是什么乱七八糟的，乱按也能赢。”在《超级街头霸王4AE》项目中只见电视里的角色我背你，你摔我，我给你一拳，你踢我一脚，“阿都跟”、“耗油跟”、“新加的阴阳兄弟不好使啊”“哎呀，必杀没连上，要不然输的就是你了”……招式名称及玩家的呼喊声在满屋飞舞着。《致命格斗9》最大冷门就是一名小玩家淘汰了很多老玩家成为了亚军，“哈哈，你被小朋友终结了”，“谁会终结技，教教我”，“这游戏不会玩，弃权”。《实况足球2011》也在紧张地进行着，主办方还特意买来了32强的国旗挂在了窗户上，增加了临场感。“梅西就是个怪物，根本拉不住。”“GO，球进啦！”“这球居然也能进”，“往下一蹬，下面的人一射，就有了。”“后卫老往前跑……”各种议论比看世界杯还紧张。比赛结束后，参赛者都高兴地捧着各自的奖品，没有名次的玩家也有小礼品哦，紧接着就是我们的抽奖环节，在场玩家都有份，各种主机周边产品以及UCG提供的杂志……真是愉快的一天。

参加聚会的朋友们没有玩NDS的，稍有遗憾！不过我还要特别感谢：卒子、西面、陈嘉富、雪碧、UCG杂志社、中国电玩网（东尊团）、老头游戏、金龙游戏（海龙店）以及我父亲的大力支持，也希望石家庄的玩家们都投入这个聚会大家庭，与我们一起交流，成长，进步！

**石家庄“天下聚会”QQ一群：13263710，联系人：老徐；QQ二群：124562378，联系人：老莲**

# 保定暑期“天下聚会”

经过近一个月的筹备工作，7月31日天下聚会保定站在UCG及保定自由人电玩、保定达人电玩的共同协办下圆满落下帷幕。在这里要感谢提供主机并一直奋斗于前期筹备工作的可爱又可敬的玩家们、以及勇跃参加这次聚会的游戏达人们！

早上8点，就已经有玩家迫不及待地来到活动现场。10点整，万众瞩目的比赛开始了。PSP的《山脊赛车》、《怪物猎人》、《WE 2011》、NDS的《马里奥赛车》及《应援团》这些游戏一拥而上，现场一下子沸腾起来，呐喊声，游戏声，交融在一起，现场充满了浓厚的游戏竞技气氛。

紧张激烈的比赛正在如火如荼地进行着，一转眼已经是下午5点钟，活动时间却接近了尾声，在互相交流过技艺之后，大家不得不依依不舍地离开聚会地点。在送别各位玩家朋友时，大家说的最多的话就是：下次天下聚会，还要叫上我！多么具有感染力的话语啊……

本次聚会的成功要感谢中国第一游戏杂志游戏机实用技术的鼎力支持及奖品提供还有各位电玩达人们的支持，谢谢大家。我们国庆长假再相见。

▲合影留念（大部分玩家提前离场了，是本次合影的遗憾）

+NEW GAME SCHEDULE+

# 新作发售表

**本表所收录的游戏发售时间为**

2011.08.04-2011.12.31

红色字体为注目游戏
橙色字体为下载游戏
蓝色为不同区域版本

■ 推荐度由高到低依次为 S、A、B、C 级。

随着汇率的持续走高，经常购买游戏的你会发现：日版游戏越卖越贵，相比之下港版和美版游戏则显得越来越便宜。特别是港版，游戏内容完全相同的前提下，不同版本的差价却高得惊人。不过，这对我们玩家来说是件好事儿，花费的门槛低了，自然就能玩到更多自己喜欢的作品。理性消费拒绝盲从,这也是每个玩家务必保持的原则所在。

## PLAYSTATION3

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011 年 8 月** | | | | | |
| 18 日 | 超次元游戏 海王星 mk2 | 超次元ゲイム ネプテュ－ヌ mk2 | Compile Heart | 角色扮演 | 日版 |
| 23 日 | 杀出重围 人类革命 | Deus Ex：Human Revolution | Square Enix | 动作射击 | 美版 |
| 25 日 | 怪物猎人 携带版 3rd HD 版 | モンスタ－ハンタ－ポ－タブル 3rd HD Ver. | Capcom | 动作 | 日版 |
| 25 日 | 战国无双 3 帝国 | 战国无双 3 Empires | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 26 日 | 伊甸之子 | Child of Eden | Ubisoft | 射击 | 欧版 |
| 31 日 | 吸血莱恩 背叛 | BloodRayne：Betrayal | Majesco Games | 动作 | 美版 |
| **2011 年 9 月** | | | | | |
| 6 日 | 抵抗 3 | Resistance 3 | SCE | 主视角射击 | 美版 |
| 6 日 | 死亡岛 | Dead Island | Deep Silver | 动作冒险 | 美版 |
| 8 日 | 无尽传说 | テイルズ オブ エクシリア | NBGI | 角色扮演 | 日版 |
| 8 日 | 生化危机 重生精选辑 | バイオハザ－ド リバイバルセレクション | Capcom | 动作冒险 | 日版 |
| 13 日 | 战神 起源收藏版 | God of War Origins Collection | SCE | 动作 | 美版 |
| 15 日 | 黑暗之魂 | ダ－クソウル | Fromsoftware | 动作角色扮演 | 中文版 |
| 16 日 | 狂暴 | Rage | Bethesda Softworks | 主视角射击 | 欧版 |
| 20 日 | F1 2011 | F1 2011 | Codemasters | 竞速 | 美版 |
| 22 日 | ToHeart2 DX 进化版 | ToHeart2 DX PLUS | Aquaplus | 文字冒险 | 日版 |
| 22 日 | ICO | ICO | SCE | 动作冒险 | 日版 |
| 22 日 | 汪达与巨像 | ワンダと巨像 | SCE | 动作冒险 | 日版 |
| 27 日 | X 战警 命运 | X–Men：Destiny | Activision | 动作 | 美版 |
| 29 日 | 真·三国无双 6 猛将传 | 真·三国无双 6 猛将传 | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 30 日 | FIFA 12 | FIFA Soccer 12 | EA | 体育 | 美版 |
| **2011 年 10 月** | | | | | |
| 4 日 | NBA 2K12 | NBA 2K12 | Take–Two | 体育 | 美版 |
| 4 日 | 烈火战车 | Twisted Metal | SCE | 射击 | 美版 |
| 4 日 | 漆黑 Ⅱ | The Darkness Ⅱ | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 11 日 | 皇牌空战 突击地平线 | Ace Combat：Assault Horizon | NBGI | 射击 | 美版 |
| 18 日 | 蝙蝠侠 阿克汉姆之城 | Batman：Arkham City | Warner Bros. | 动作 | 美版 |
| 18 日 | 瑞奇与叮当 四位一体 | Ratchet & Clank：All 4 One | SCE | 动作 | 美版 |
| 18 日 | 模拟人生 3 宠物 | The Sims 3：Pets | EA | 模拟经营 | 美版 |
| 20 日 | 超时空要塞 边境 恋离飞翼 | マクロス F 恋离飞翼 | NBGI | 动作射击 | 日版 |
| 25 日 | 战地 3 | Battlefield 3 | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 27 日 | 偶像大师 2 | アイドルマスタ－2 | NBGI | 模拟经营 | 日版 |
| 27 日 | 格斗之王 X Ⅲ | ザ·キング·オブ·ファイタ－ズ X Ⅲ | SNK Playmore | 格斗 | 日版 |
| 27 日 | 魔界战记 4 风华 &desco 篇 | 魔界战记ディスガイア 4 フ－カ&デスコ编はじめました。 | 日本一 | 策略角色扮演 | 日版 |
| **2011 年 11 月** | | | | | |
| 1 日 | 未知海域 3 德雷克的诡计 | Uncharted 3：Drake's Deception | SCE | 动作冒险 | 美版 |
| 1 日 | 指环王 北方战争 | The Lord of the Rings：War in the North | Warner Bros. | 动作角色扮演 | 美版 |
| 8 日 | COD 现代战争 3 | Call of Duty：Modern Warfare 3 | Activision | 主视角射击 | 美版 |
| 8 日 | 潜龙谍影 高清收藏 | Metal Gear Solid HD Collection | Konami | 动作 | 美版 |
| 11 日 | 上古卷轴 V 天际 | The Elder Scrolls V：Skyrim | Bethesda Softworks | 角色扮演 | 美版 |
| 15 日 | 极品飞车 亡命天涯 | Need for Speed The Run | EA | 竞速 | 美版 |
| 22 日 | 索尼克 世代 | Sonic Generations | SEGA | 动作 | 美版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011年秋 | 圣斗士星矢战记 | 动作 | 2011年秋 | 战国BASARA3 宴 | 动作 |
| 2011年12月 | 最终幻想 X Ⅲ–2 | 角色扮演 | 2011年内 | 第2次超级机器人大战OG | 策略角色扮演 |
| 2011年内 | 刺客信条 启示录 | 动作 | 2011年内 | 二之国 白色圣灰的女王 | 角色扮演 |

## Nintendo DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011 年 8 月** | | | | | |
| 4 日 | 集结！星之卡比 | あつめて！カ－ビィ | Nintendo | 动作 | 日版 |
| 4 日 | 假面骑士 骑士世纪 | オ－ル假面ライダ－ライダ－ジェネレ－ション | NBGI | 动作 | 日版 |
| 25 日 | 苍黑之楔 绯色的欠片 3 DS | 苍黑の楔 绯色の欠片 3 DS | Idea Factory | 文字冒险 | 日版 |
| **2011 年 9 月** | | | | | |
| 27 日 | X 战警 命运 | X–Men：Destiny | Activision | 动作 | 美版 |
| **2011 年 10 月** | | | | | |
| 13 日 | 超级涂鸦少年 | ス－パ－スクリブルノ－ツ | Konami | 动作 | 日版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年内 | 神秘的房间 | 益智 | 2011 年内 | 重装机兵 2 重制版 | 角色扮演 |

## PLAYSTATION Portable

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011 年 8 月** | | | | | |
| 4 日 | 美食的俘虏 美食生存战 | トリコ グルメサバイバル！ | NBGI | 动作 | 日版 |
| 4 日 | 勇者 30 Ⅱ | 勇者 30 SECOND | MMV | 角色扮演 | 日版 |
| 4 日 | J 联盟创造球会 7 欧洲进化 | J.LEAGUE プロサッカ－クラブをつくろう！ 7 EURO PLUS | SEGA | 模拟经营 | 日版 |
| 10 日 | 暖洋洋的猫猫村 狩猎日记 G | モンハン日记 ぽかぽかアイル－村 G | Capcom | 模拟经营 | 日版 |
| 18 日 | 梦幻骑士Ⅳ 超荷填装 | グロ－ランサ－Ⅳ オ－バ－リロ－デッド | Atlus | 角色扮演 | 日版 |
| 18 日 | 绝对少女圣域 | アムネシア | Idea Factory | 文字冒险 | 日版 |
| 25 日 | 黑岩射手 | ブラック★ロックシュ－タ－THE GAME | Imageepoch | 角色扮演 | 日版 |
| 25 日 | 快盗天使 | 快盗天使ツインエンジェル～时とセカイの迷宫～ | Alchemist | 文字冒险 | 日版 |
| 25 日 | 真·三国无双 6 特别版 | 真·三国无双 6 Special | Koei Tecmo | 动作 | 日版 |
| 25 日 | 机动战士高达 新基连的野望 | 机动战士ガンダム 新ギレンの野望 | NBGI | 策略 | 日版 |
| **2011 年 9 月** | | | | | |
| 1 日 | 尸骸聚会 暗影之书 | コ－プスパ－ティ－ブックオブシャドウズ | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| 1 日 | 萌萌大战争 现代版＋ | 萌え萌え大战争☆げんだいば－ん＋ | SystemSoft Alpha | 策略 | 日版 |
| 1 日 | 圣骑战史 | グランナイツヒストリ－ | MMV | 角色扮演 | 日版 |
| 1 日 | 武装神姬 战斗大师 Mk.2 | 武装神姬 バトルマスタ－ズ Mk.2 | Konami | 策略 | 日版 |
| 1 日 | 纳米潜行者 | ナノダイバ－ | Takara Tomy | 动作 | 日版 |
| 22 日 | 灵武战记 携带版 | ファントム·キングダム Portable | 日本一 | 策略角色扮演 | 日版 |
| 29 日 | 英雄传说 碧之轨迹 | 英雄传说 碧の轨迹 | 日本 Falcom | 角色扮演 | 日版 |
| 29 日 | code_18 | code_18 | Cyberfront | 文字冒险 | 日版 |
| 29 日 | 新世纪福音战士 新剧场版 音波冲击 | ヱヴァンゲリヲン新剧场版 —サウンド インパクト— | NBGI | 动作 | 日版 |
| 29 日 | 写真女友 | フォトカノ | 角川 Games | 模拟育成 | 日版 |
| **2011 年 10 月** | | | | | |
| 3 日 | NBA 2K12 | NBA 2K12 | Take–Two | 体育 | 美版 |
| 6 日 | AKB1/48 与偶像在关岛恋爱 | AKB1/48 アイドルとグアムで恋したら…… | NBGI | 文字冒险 | 日版 |
| 13 日 | 最终幻想 零式 | ファイナルファンタジ－零式 | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 20 日 | 火影忍者 疾风传 终极冲击 | NARUTO —ナルト— 疾风传 ナルティメットインパクト | NBGI | 动作 | 日版 |
| 20 日 | 海猫鸣泣之时 携带版 1 | うみねこのなく顷に Portable 1 | Achemist | 文字冒险 | 日版 |
| 27 日 | R–15 携带版 | R–15 ぽ－たぶる | 角川书店 | 文字冒险 | 日版 |
| 27 日 | 仙境传说 光与暗的皇女 | ラグナロク～光と暗の皇女～ | Gungho | 策略角色扮演 | 日版 |
| 27 日 | 萝球部 | ロウきゅ－ぶ！ | 角川 Games | 文字冒险 | 日版 |
| **2011 年 11 月** | | | | | |
| 10 日 | 初音未来 女歌手计划 扩张版 | 初音ミク － Project DIVA － extend | SEGA | 音乐 | 日版 |
| 10 日 | 跨越我的尸体 | 俺の尸を越えてゆけ | SCE | 角色扮演 | 日版 |
| 23 日 | 天魔黑兔 | いつか天魔の黑ウサギ —ポ－タブル— | 角川 Games | 文字冒险 | 日版 |
| 17 日 | 海猫鸣泣之时 携带版 2 | うみねこのなく顷に Portable 2 | Achemist | 文字冒险 | 日版 |
| 24 日 | 科学的超电磁炮 | とある科学の超电磁炮 | ASCII MEDIA WORKS | 文字冒险 | 日版 |
| **2011 年 12 月** | | | | | |
| 22 日 | 魔法少女奈叶 A's 携带版 命运齿轮 | 魔法少女リリカルなのは A’s PORTABLE — THE GEARS OF DESTINY — | NBGI | 动作 | 日版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年内 | 战律之云 | 动作冒险 | | | |

## XBOX360

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011 年 8 月** | | | | | |
| 10 日 | 水果忍者 kinect | Fruit Ninja Kinect | Microsoft | 动作 | 美版 |
| 23 日 | 杀出重围 人类革命 | Deus Ex：Human Revolution | Square Enix | 动作射击 | 美版 |
| 31 日 | 吸血莱恩 背叛 | BloodRayne：Betrayal | Majesco Games | 动作 | 美版 |
| **2011 年 9 月** | | | | | |
| 6 日 | 死亡岛 | Dead Island | Deep Silver | 动作冒险 | 美版 |
| 8 日 | 生化危机 重生精选辑 | バイオハザ－ド リバイバルセレクション | Capcom | 动作冒险 | 日版 |
| 8 日 | 梦魇降临 | RISE OF NIGHTMARES | SEGA | 动作冒险 | 日版 |
| 15 日 | 黑暗之魂 | ダ－クソウル | Fromsoftware | 动作角色扮演 | 中文版 |
| 16 日 | 狂暴 | Rage | Bethesda Softworks | 主视角射击 | 欧版 |
| 20 日 | 战争机器 3 | Gears of War 3 | Microsoft | 动作射击 | 美版 |
| 20 日 | F1 2011 | F1 2011 | Codemasters | 竞速 | 美版 |
| 27 日 | X 战警 命运 | X–Men：Destiny | Activision | 动作 | 美版 |
| 29 日 | code_18 | code_18 | Cyberfront | 文字冒险 | 日版 |
| 30 日 | FIFA 12 | FIFA Soccer 12 | EA | 体育 | 美版 |
| **2011 年 10 月** | | | | | |
| 4 日 | NBA 2K12 | NBA 2K12 | Take–Two | 体育 | 美版 |
| 4 日 | 漆黑 Ⅱ | The Darkness Ⅱ | 2K Games | 主视角射击 | 美版 |
| 6 日 | 黄金梦想曲 X | 黄金梦想曲 X | Alchemist | 格斗 | 日版 |
| 11 日 | 皇牌空战 突击地平线 | Ace Combat：Assault Horizon | NBGI | 射击 | 美版 |
| 11 日 | 极限竞速 4 | Forza Motorsport 4 | Microsoft | 竞速 | 美版 |
| 18 日 | 蝙蝠侠 阿克汉姆之城 | Batman：Arkham City | Warner Bros. | 动作 | 美版 |
| 18 日 | 模拟人生 3 宠物 | The Sims 3：Pets | EA | 模拟经营 | 美版 |
| 25 日 | 战地 3 | Battlefield 3 | EA | 主视角射击 | 美版 |
| 25 日 | 舞蹈中心 2 | Dance Central 2 | MTV Games | 体育 | 美版 |
| 25 日 | kinect 运动大会 第 2 赛季 | Kinect Sports Season Two | Microsoft | 体育 | 美版 |
| 27 日 | 格斗之王 X Ⅲ | ザ・キング・オブ・ファイタ－ズ X Ⅲ | SNK Playmore | 格斗 | 日版 |
| 27 日 | Muv–Luv | マブラヴ | 5pb. | 文字冒险 | 日版 |
| **2011 年 11 月** | | | | | |
| 1 日 | 指环王 北方战争 | The Lord of the Rings：War in the North | Warner Bros. | 动作角色扮演 | 美版 |
| 8 日 | 潜龙谍影 高清收藏 | Metal Gear Solid HD Collection | Konami | 动作 | 美版 |
| 8 日 | COD 现代战争 3 | Call of Duty：Modern Warfare 3 | Activision | 主视角射击 | 美版 |
| 11 日 | 上古卷轴Ⅴ 天际 | The Elder Scrolls Ⅴ：Skyrim | Bethesda Softworks | 角色扮演 | 美版 |
| 15 日 | 极品飞车 亡命天涯 | Need for Speed The Run | EA | 竞速 | 美版 |
| 15 日 | 光环 战斗进化 周年纪念版 | Halo：Combat Evolved Anniversary | Microsoft | 主视角射击 | 美版 |
| 22 日 | 索尼克 世代 | Sonic Generations | SEGA | 动作 | 美版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年 12 月 | 最终幻想 X Ⅲ –2 | 角色扮演 | 2011 年内 | 刺客信条 启示录 | 动作 |

## Wii

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011 年 8 月** | | | | | |
| 4 日 | 家庭钓鱼 | ファミリ－フィッシング | NBGI | 体育 | 日版 |
| **2011 年 9 月** | | | | | |
| 1 日 | 人生游戏 欢乐家庭 | 人生ゲ－ム ハッピ－ファミリ－ご当地ネタ增量仕上げ | Takara Tomy | 桌面棋牌 | 日版 |
| 8 日 | 超级战队战斗 交叉守护者 | ス－パ－战队 バトル レンジャ－クロス | NBGI | 动作 | 日版 |
| 15 日 | 勇者斗恶龙 25 周年纪念 | ドラゴンクエスト 25 周年记念 ファミコン＆ス－パ－ファミコン ドラゴンクエスト Ⅰ・Ⅱ・Ⅲ | Square Enix | 角色扮演 | 日版 |
| 27 日 | X 战警 命运 | X–Men：Destiny | Activision | 动作 | 美版 |
| **2011 年 10 月** | | | | | |
| 3 日 | NBA 2K12 | NBA 2K12 | Take–Two | 体育 | 美版 |
| **2011 年 11 月** | | | | | |
| 15 日 | 极品飞车 亡命天涯 | Need for Speed The Run | EA | 竞速 | 美版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年秋 | 战国 BASARA3 宴 | 动作 | 2011 年冬 | 塞尔达传说 天空之剑 | 动作冒险 |
| 2011 年内 | 马里奥与索尼克 伦敦奥运会 | 体育 | | | |

## Nintendo 3DS

| 日期 | 本刊译名 | 游戏原名 | 公司名称 | 类别 | 版本 |
|---|---|---|---|---|---|
| **2011 年 7 月** | | | | | |
| 4 日 | 迷惑馆 | 谜惑馆 ～音の间に间に～ | Capcom | 文字冒险 | 日版 |
| 9 日 | 洞窟物语 3D | Cave Story 3D | NIS | 动作 | 美版 |
| 11 日 | 跃然而出！魔法笔 | びっくり！とびだす！魔法のペン | GAE | 益智 | 日版 |
| 11 日 | 超级口袋妖怪 乱战 | ス－パ－ポケモンスクランブル | Nintendo | 动作 | 日版 |
| 25 日 | 两眼锻炼右脑的 3D 速读术 | 两目で右脑を锻える 3D 速读术 | Mile Stone | 益智 | 日版 |
| **2011 年 9 月** | | | | | |
| 1 日 | 恶魔幸存者 超频 | デビルサバイバ－オ－バ－クロック | Atlus | 策略角色扮演 | 日版 |
| 6 日 | 压碎空间 3D | CRUSH3D | SEGA | 平台动作 | 美版 |
| 22 日 | 青蛙过河 3D | フロッガ –3D | Konami | 动作 | 日版 |
| 22 日 | 闪乱神乐 少女们的真影 | 闪乱カグラ －少女达の真影－ | MMV | 动作 | 日版 |
| **2011 年 10 月** | | | | | |
| 18 日 | 模拟人生 3 宠物 | The Sims 3：Pets | EA | 模拟经营 | 美版 |
| 27 日 | 勇现会社 | 勇现会社ブレイブカンパニ－ | NBGI | 策略 | 日版 |

**其他期待游戏**

| 预定发售日 | 游戏名 | 类型 | 预定发售日 | 游戏名 | 类型 |
|---|---|---|---|---|---|
| 2011 年秋 | 新 Love Plus | 模拟育成 | 2011 年秋 | 忍 3D | 动作 |
| 2011 年内 | 新・光之神话 帕尔提娜之镜 | 动作 | 2011 年内 | 潜水员 3D | 动作 |
| 2011 年内 | 闪电十一人 GO | 角色扮演 | 2011 年内 | 索尼克 世代 蓝色冒险 | 动作 |
| 2011 年内 | 马里奥赛车 | 竞速 | 2011 年内 | 超级马里奥 3D | 平台动作 |

### 08.10 狩猎日记 暖洋洋的猫猫村 G

PSP 模拟育成 ■ Capcom ■无对应周边 CERO A 推荐度 B

时隔 1 年之后，可爱的艾鲁们又回来啦！这次它们又将用纯天然的萌力来征服所有的猎人们！在维持前作艾鲁猫数量的基础上，本作将会有新的同伴加入村庄，而玩家扮演的艾鲁这次要担负起代理村长的职务，将艾鲁村升级为 G 级！更多的采集、更丰富的任务、更有趣的村落设施在等待着玩家们一一探索创建。此外，雷狼龙等《MHP3》出场的人气怪物也将化身为可爱的 Q 版造型出现在任务之中，想不想体验一次萌翻天的狩猎行动呢？快来玩玩《暖洋洋的猫猫村 G》吧！

### 08.11 超级口袋妖怪 乱战

3DS 动作 ■ Nintendo ■无对应周边 CERO A 推荐度 A

原定于在 7 月 28 日发售的本作如今延期到了 8 月 11 日，被此前 3DS 上推出的免费软件《口袋妖怪立体图鉴》给吊足了胃口的玩家们，相信早已迫不及待地要试一试这款“《口袋妖怪》系列”在任天堂次世代掌机上的新作。本作是 Wii 上的《口袋妖怪 乱战》的续作，可爱的口袋妖怪们终于能够以立体 3D 的模样出现在玩家们眼中，并且在玩家的指挥下迎战成群的敌手又或者是体型庞大的 BOSS 怪物。游戏还根据 3DS 的机能加入了通信多人合作模式和擦肩对战模式，乐趣十足。

### 08.18 梦幻骑士Ⅳ 超荷填装

PSP 角色扮演 ■ Atlus ■无对应周边 CERO B 推荐度 B

继系列首作之后,“《梦幻骑士》系列”的第四作也将在本月 18 日登陆 PSP 平台。本次移植将游戏的副标题改为了“超荷填装”（Over Reloaded），应该是与游戏新加入的剧情有关。除此以外，本次故事中也会加入许多新的人物，例如由日笠阳子配音的新使魔 D–MD 型和由寺本来可配音的女性同伴**トリシア**等。游戏本身的故事因为新加入的剧情选项而有了不同于之前的发展，或许还会让玩家有机会阻止原作中曾发生过的悲剧。所以，对于系列玩家来说，本作绝不可错过。

由于美版及欧版游戏的发售日经常会出现变动的情况，发售表中美版与欧版游戏如出现与实际发售日期有出入请谅解。游戏推荐中加有“攻略预定”Logo 的游戏代表今后杂志会制作攻略（但不一定是下期）。

# 游风艺苑

Gallery of Game Style

栏目主持 一刀

UGEE友基 特约

最近有读者来信询问“魅女SHOW”栏目是否接受投稿的问题。在这里本刀解释一下，“魅女SHOW”属于我们和“游风艺苑”赞助方友基科技合作的精品插画鉴赏栏目。原则上该栏目中使用的稿件是由我们向画手约稿的，而这些画手则需要拥有相当不错的插画实力，且通常和我们有较稳定的合作关系。因此，志在让自己的作品登上“魅女SHOW”的朋友不要灰心，多多来稿。只要你的作品多次被我们采用且读者反响不错，说不定明天你就会收到我们的约稿Email了呢！此外，7月份的最佳作品评选结果已出（详见第168页的“一刀有话说 特别版 Vol.35”）。

## 南京·月牙小狐

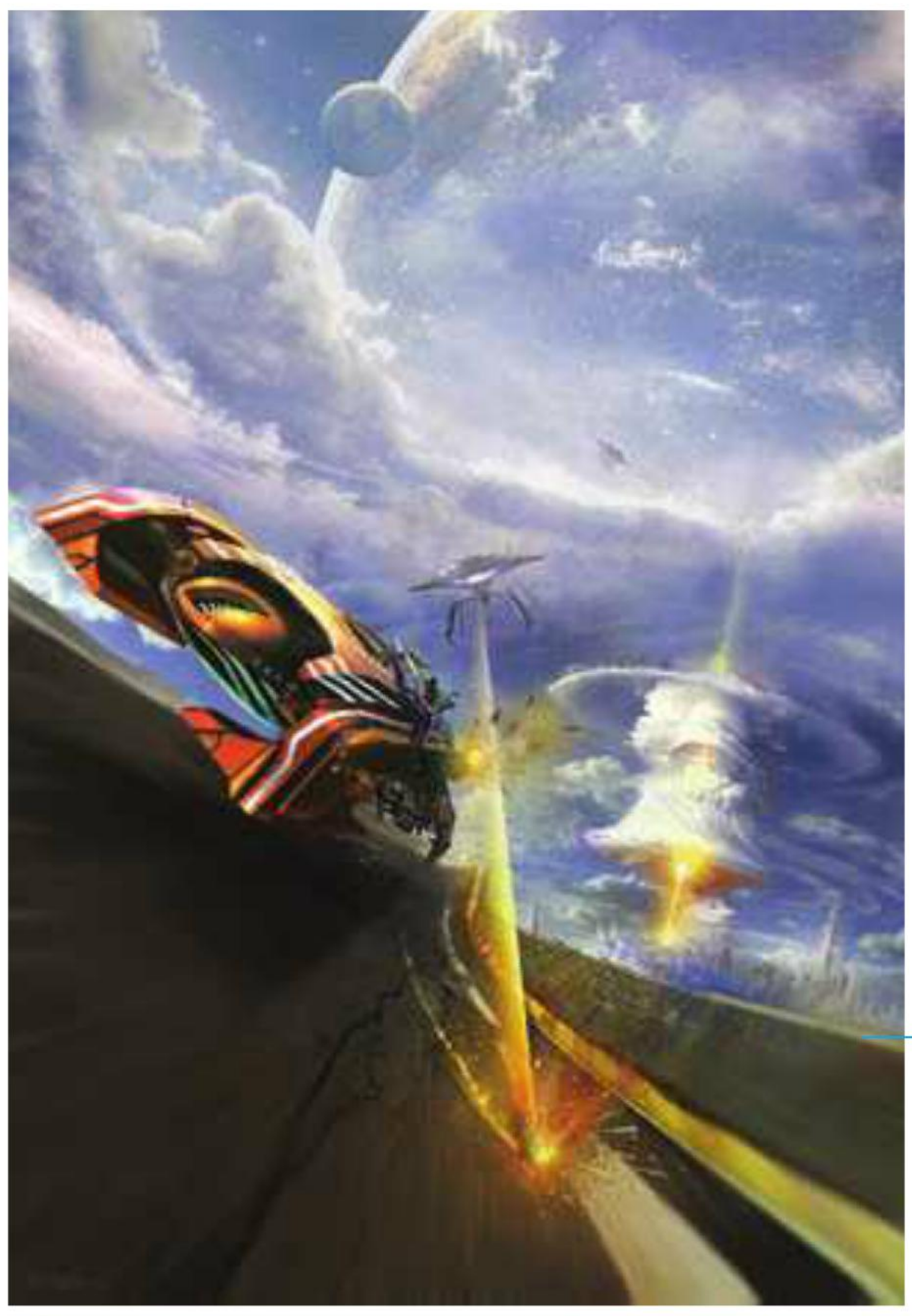
久违的月牙小狐带来了一幅画风几可乱真的《艾兰德的炼金术士》插画，不仅人物气质的把握非常传神，而且色彩搭配和上色方式和原作一样赏心悦目，实属不可多得的佳作。

## 北京·招财小强

这幅作品中的奥村燐来自时下热播的TV动画《青之驱魔师》，画师通过表情细节的描绘将他的不羁与愤怒刻画得入木三分，想必也会让不少女生尖叫不已吧。（笑）

## 深圳·韦煜

韦煜同学曾两次获得月度冠军，而其作品除了本身素质很高之外，夸张的画面长宽比也是看点之一。左侧这幅《穿越时空的少女》延续了这一特点，原本普通的构图以超宽幅面展现，顿时视觉冲击力满点。



## 香港·EXAM

总第278期刊登的那幅《死亡空间》同人图，让大家见识了EXAM同学画风的多样性。原来除了二次元萌少女，写实风格的恐怖题材，他也把握得很好。所以创作出右图这位疯狂回归的爱丽丝自然得心应手，而画面的整体效果也相当不错。

## 武汉·周飞

原创科幻题材的投稿一向较稀缺，而稿件素质达到采用标准的更是凤毛麟角。不过左图真的让本刀眼前一亮，作者通过动感十足的构图，使作品描绘的追击场景险象环生，而精美的背景处理也大大提高了作品的观赏性。

## 郑州·绘鸟

一连数期都有作品发表的绘鸟同学最近的表现可谓异常活跃，而就像右图中的小乔一样，其笔下诞生的各路游戏MM的确清新可人，实在让人找不到拒绝采用的理由啊！

### 投稿须知

形式主要为单页的故事稿或者单幅画稿；请在画稿背后留下详细的联系地址及真实姓名（Email中也要注明），也请为自己的画稿起一个好听的名字，并讲述一下自己在作画时的感想，一并写在稿件的背后；画稿的题材方面请尽量与游戏有关，也欢迎原创稿件；信件投稿请注明“游风艺苑”收，Email稿件请寄往专用电子信箱 tt@ucg.cn ；稿件刊登后作者可以获得样刊一本，根据稿件水准稿费为40～100元不等，在刊登后一个月之内寄出。最后，欢迎大家踊跃投稿！

最终幻想XIII-2
原名：Final Fantasy XIII-2 | 机种：PS3/X360 | 类型：角色扮演
发行：Square Enix | 发售日：2011年12月
巨大BOSS战、天气变化
支线任务、城镇出现
全球销量超过600万的
最终幻想XIII
续作年内发售
中文版随后登场
永无止尽的冒险
回味无穷的传奇